

**CREACION DE UN MATERIAL AUDIOVISUAL ANIMADO QUE CONTRIBUYA A
LA PROMOCION Y NO VIOLACION DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ
TIPS ANIMADOS**

**VICTOR ALFONSO GONZALEZ ARENAS
MARIO ANDRES MORENO RESTREPO**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2008**

**CREACION DE UN MATERIAL AUDIOVISUAL ANIMADO QUE CONTRIBUYA A
LA PROMOCION Y NO VIOLACION DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ
TIPS ANIMADOS**

**VICTOR ALFONSO GONZALEZ ARENAS
MARIO ANDRES MORENO RESTREPO**

**Trabajo de grado para optar el título de
Diseñadores de La Comunicación Gráfica:**

**Director
PABLO CESAR GOMEZ
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2008**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la comunicación Gráfica.

PABLO CESAR GOMEZ

Director

BEATRIZ ROA

Jurado

ANDRES AGREDO

Jurado

Santiago de Cali, Junio 26 de 2008.

“En primer lugar quiero a darle las gracias a Dios por ser mi guía y mi luz en este largo camino.

A mi madre, a mi abuela y mis hermanos por su afecto, apoyo, comprensión, quienes siempre creyeron en mí y en mis sueños, a mi compañero de trabajo de grado por su colaboración y empeño para llevar a cabo satisfactoriamente la realización de este y finalmente, quiero agradecer a todos mis amigos y a todas las personas que de una u otra manera intermedieron en alcanzar mi meta deseada y quienes en colaboración y apoyo incondicional hicieron posible esta importante etapa de mi vida”.

Víctor Alfonso González Arenas

“Quiero dedicar este trabajo a todos los niños y niñas que en estos momentos estén pasando por momentos difíciles, que fue por ellos que nació la iniciativa de este maravilloso proyecto que esperamos se pueda continuar y terminar en su totalidad para que en Cali, Colombia y en todo el mundo nos sintamos comprometidos a mejorar la calidad de vida de todos ustedes. También le dedico esto a mi núcleo familiar, padre, madre y hermana, quienes siempre estuvieron al lado dándome una voz de aliento. También le agradezco a mi compañero de trabajo de grado por unirse a mí para hacer realidad este proyecto. Gracias a todos los que me conocen, que cada uno de ellos hizo parte de este grandioso proyecto”.

Mario Andrés Moreno Restrepo

AGRADECIMIENTOS

Como grupo de investigación queremos agradecer al profesor Pablo Cesar Gómez, quien desde el momento en que lo contactamos para que nos asesorara en el desarrollo de este proyecto, no dudo y nos colaboro en todo.

También agradecerle al Instituto de Bienestar Familiar de la ciudad de Cali, quien nos brindo la información necesaria para que este proyecto se llevara a cabo.

De igual manera a nuestros profesores de proyecto en investigación 2 y 3, Jaime López y Alberto Plazas respectivamente, quienes nos guiaron en la construcción del anteproyecto, el cual fue aceptado para su desarrollo como trabajo de grado.

CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	15
RESUMEN	17
INTRODUCCION	18
1. DEFINIFICON DE PROBLEMA	19
1.1 ANTECEDENTES	19
1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA	21
1.3 FORMULACION DE SUBPROBLEMA	21
2. OBJETIVOS	22
2.1 OBJETIVO GENERAL	22
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	22
3. JUSTIFICACION	23
4. MARCO DE REFERENCIA	27
4.1 MARCO TEORICO	27
4.1.1 Función social del diseño gráfico	27
4.1.2 Responsabilidad Profesional	29
4.1.3 Claridad y Atracción del Mensaje	30
4.1.4 Convicción del mensaje	31
4.1.5 El diseñador como solucionador e identificador de problemas	32
4.1.6 Responsabilidad cultural	33

4.1.7 Lenguaje Audiovisual	34
4.1.8 Diseño audiovisual	36
4.1.9 El lenguaje cinematográfico: una aproximación didáctica	38
4.1.10 Psicología del Color	39
4.2 MARCO PEDAGOGICO	42
4.2.1 Teoria de Piaget – Teoria cognitiva	42
4.2.2 La Imitación de conductas	46
4.2.3 Aprendizaje como mimesis	46
4.2.4 Manera de comunicarse de los niños	47
4.2.5 Análisis Transaccional	47
4.2.6 Los niños y la tecnología	50
4.2.7 La Percepción (Gestalt)	53
4.3 MARCO LEGAL	54
4.3.1 Código de infancia y adolescencia	54
4.3.2 Garantes de los derechos de la niñez	55
4.3.3 Procedimiento en caso que se vulneren los derechos de la niñez	56
4.3.4 El derecho de Autor	57
4.4 MARCO CONTEXTUAL	58
4.4.1 Breve historia de la animación	59
4.4.2 Historia de la Animación en Colombia	61
4.4.3 Principios básicos de la animación	62
4.4.4 Técnicas de animación	63

4.4.5 Instituto Colombiano de Bienestar Familiar	64
4.4.6 Unicef - Colombia	65
4.5 MARCO CONCEPTUAL	68
5. METODOLOGIA	72
5.1 ENCUESTA	74
5.1.1 Conclusiones Encuestas	75
6. CRONOGRAMA	78
7. PROCESO CREATIVO DEL TIP ANIMADO	79
7.1 GUIONIZACION	79
7.1.1 Idea	79
7.1.2 Tema	80
7.1.3 Premisa	80
7.1.4 Historias	81
7.1.5 División por Acciones	83
7.1.6 Guiones	86
7.2 DEFINICION DE ESTILO GRAFICO	86
7.2.1 Análisis de animación para niños	86
7.2.2 Animaciones sobre los derechos de la niñez	92
7.2.3 Análisis de técnicas de animación	94
7.2.4 Necesidad de Realizar en 2D	100
7.2.5 Referencias graficas	101
7.3 CREACION DE PERSONAJES	102

7.3.1 Psiquis Personajes	102
7.3.2 Selección de Forma y Color en los Personajes	105
7.3.3 Evolución personajes - Bocetos	106
7.3.4 Propuesta final	113
7.4 CREACION DE ESCENARIOS	118
7.4 1 Bocetos	118
7.4.2 Propuesta Final	119
7.5 ARTE CONCEPTUAL	120
7.5.1 Hojas modelo Personajes – Model Sheet	121
7.5.2 Referencias de hojas modelos	122
7.4.3 Hojas modelo	124
7.6 STORY BOARD	128
7.7 SELECCIÓN DE LA SONORIZACION Y MUSICALIZACION	130
7.8 CONSTRUCCION DE LA ANIMATICA	131
7.9 CONSTRUCCION DE LA ANIMACION –PRODUCTO FINAL	131
7.9.1 Post-Producción	132
7.10 PRUEBA DEL TIP ANIMADO	132
8. RECURSOS	135
9. CONCLUSIONES	136
BIBLIOGRAFIA	137
ANEXOS	141

LISTA DE GRAFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Análisis Transaccional	48
Gráfico 2. Diagrama de Gantt - Cronograma de Trabajo	78
Gráfico 3. Bob Esponja	88
Gráfico 4. Padrinos Mágicos	89
Gráfico 5. Mansión Foster	90
Gráfico 6. Kim Posible	91
Gráfico 7. Teen Titans	92
Gráfico 8. UNICEF En contra del Abuso sexual a menores	93
Gráfico 9. UNICEF Todo niño tiene derecho a estar con sus padres	93
Gráfico 10. Pequeños Valientes	94
Gráfico 11. Axis: Killer Animation	95
Gráfico 12. Pocoyo	96
Gráfico 13. Angst Cartoon	97
Gráfico 14. Mad Scientist Destroys New York	98
Gráfico 15. Vincent	99
Gráfico 16. Referencia juguetes	101
Gráfico 17. Referencia fuerza militares colombianas	101
Gráfico 18. Referencia juegos infantiles	102
Gráfico 19. Evolución – Mateo - Niño Parque	106

Gráfico 20. Evolución – Leidy - Niña Pueblo	107
Gráfico 21. Evolución - Jasón – Niño Pueblo	108
Gráfico 22. Evolución - Ramírez – Soldado	109
Gráfico 23. Proceso Básico a Complejo – Mateo	110
Gráfico 24. Proceso Básico a Complejo – Leidy	111
Gráfico 25. Proceso Básico a Complejo – Jason	112
Gráfico 26. Mateo	113
Gráfico 27. Leidy	114
Gráfico 28. Jason	115
Gráfico 29. Soldado	116
Gráfico 30. Los niños	117
Gráfico 31. Boceto Ciudad - Parque	118
Gráfico 32. Boceto Pueblo - Plaza	118
Gráfico 33. Ciudad Parque	119
Gráfico 34. Pueblo Triste Plaza	119
Gráfico 35. Pueblo Color – Plaza	120
Gráfico 36. Model Sheet Lady ice	122
Gráfico 37. Model Sheet Baby Turtle	122
Gráfico 38. Model Sheet Bross	123
Gráfico 39. Model Sheet The Hen	123
Gráfico 40. Hoja Modelo Mateo	124
Gráfico 41. Hoja Modelo Leidy	125

Gráfico 42. Hoja Modelo Jasón	126
Gráfico 43. Hoja Modelo Ramírez	127
Gráfico 44. Story Board	128
Gráfico 45. Prueba del tip animado en niños 7 -11 años de edad	134

LISTA DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Periodos de desarrollo cognitivo

42

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Guiones	141
Anexo B. Story Board	154
Anexo C. Formato de Encuestas	162
Anexo D. Resultado de Encuestas	164
Anexo E. Encuesta Adicional	172
Anexo F. ABC del Código de la Infancia	175
Anexo G. Tip Animado	180

GLOSARIO DE TERMINOS

ANIMATICA: a menudo, se realiza un animatic o previsualización antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un animatic es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de esta especie de esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallas en la duración de las escenas y en el guión. Se vuelve a corregir el storyboard o a regrabar el audio de ser necesario, para crear un nuevo animatic. Las sucesivas revisiones del animatic previenen editar las escenas más tarde, cuando ya estén animadas, evitando que se realice trabajo de más, algo muy costoso en la animación.

B-SPLINE: como las curvas cardinales pero en este caso la curva se acerca por atracción a los nodos según el grado de intensidad previamente definido. La curva nunca llega a tocar los nodos, y el grado de intensidad definido es uniforme para todos ellos.

DERECHO: el Derecho es el orden normativo e institucional de la conducta humana en sociedad inspirada en postulados de justicia, cuya base son las relaciones sociales existentes que determinan su contenido y carácter. En otras palabras, es el conjunto de normas que regulan la convivencia social y permiten resolver los conflictos interpersonales.

FORMATO: es el modo en que debe almacenarse una imagen en uno u otro soporte en función del uso que se vaya hacer de ella.

IGUALDAD DE OPORTUNIDADES: concepto según el cual todas las personas deben tener las mismas oportunidades para acceder al mercado de trabajo, y no pueden existir discriminaciones por razón de sexo, raza, edad o creencias religiosas. Muchos países incluyen en sus ordenamientos leyes que castigan a aquel que niegue un puesto de trabajo a una persona por alguno de los motivos anteriores. Algunas organizaciones van todavía más lejos y abogan por una política de discriminación positiva, como, por ejemplo, la que se deduciría de fomentar el empleo de una mujer o de miembros de una minoría étnica cuando compitan con otros individuos de la misma cualificación profesional. Aunque se han logrado importantes mejoras en cuanto a la igualdad de oportunidades, los hechos demuestran que todavía queda un largo camino por recorrer.

MIMESIS: imitación del modo de hablar, gestos y ademanes de una persona.

NARRACION: arte de bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmover.

NURBS: (Non Uniform B-splines) versión avanzada de las curvas B-spline en la que es posible modificar el grado de atracción de cada nodo sobre la curva de forma independiente.

PIXEL: es el elemento más pequeño de imagen, compuesto por señal RGB; es el componente mínimo, la unidad de la imagen digital. Las imágenes digitales que podemos ver en pantalla digital están compuestas de píxeles, y el número de píxeles depende de la resolución.

RESOLUCION: se mide en puntos por pulgada (dpi) o en píxeles por pulgada (ppp). Si multiplicamos el número de puntos horizontales por el de puntos verticales obtendremos el número total de puntos de la imagen, es decir, su resolución.

RENDER: Convierte en una imagen las instrucciones de las cotas situadas en la barra de tiempo, y para ello calcula los pasos intermedios, llamados intercalados o in-between, entre las cotas a partir de la interpolación de los parámetros.

VECTORIAL: es el sistema de almacenamiento mediante la definición de las formas por cada pixel a través de líneas o vectores que contienen los parámetros que definen cada pixel a través de cálculos matemáticos.

RESUMEN

El promover la no violación de los derechos de la niñez en Colombia ha sido una tarea que se ha venido dando en los últimos años, de distintas maneras, ya sea por iniciativas de artistas nacionales como Juanes y Shakira, quienes son una de las figuras más representativas de nuestro país en la actualidad, o también por medio de campañas realizadas por la comisión nacional de televisión, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, UNICEF, y otros organismos que se preocupan por el cuidado de la infancia.

A raíz de esta problemática, nace la idea desde el punto de vista del diseño grafico crear una pieza audiovisual animada, la cual tenga como su principal tema el de los derechos de la niñez y que con ella se genere consciencia en los adultos, y en los niños y niñas mas propiedad de sus derechos.

INTRODUCCIÓN

La realización de este trabajo de grado, tiene como fin la creación de un material audiovisual animado, el cual le hemos dado por nombre, tip animado, en cual está enfocado el tema de los derechos de la niñez y con el esperamos profundizar más sobre esta problemática que no solo afecta a Colombia, sino al mundo entero. Pero que empezando por la ciudad de Cali, veremos los resultados e impacto que este material pueda producir en entre el público objetivo, el cual son niños mayores a los 8 años y que también tendrá un mensaje para los adultos.

Sabemos que en Colombia, en los últimos años se han venido dando campañas que intentan darle solución a esta problemática, pero que por una u otra razón, algunas no han funcionado, o no han generado el impacto necesario para que el público se motive a participar activamente y se defienda mas lo que por ley tiene nuestra niñez.

A todos estos intentos, no está de mal intentar con una pieza animada, la cual entendemos que es un material que le es más familiar a los niños y niñas, no estamos diciendo que este sería la primera animación que trate este tema, pero si una distinta, con la que se generará el impacto deseado por el grupo de investigación, en ambos públicos, el infantil y el adulto.

Para la realización de este material audiovisual, fue necesario el contacto con los propios implicados en la problemática, para saber qué opinión nos podían dar sobre este tema, para esto se realizaron encuestas, una dirigido a niños y niñas y otra para adultos. Obteniendo así resultados, que nos permitiera comprender que falencias han tenido las anteriores campañas y porque no han generado el impacto deseado por sus creadores.

La buena utilización de este material audiovisual, permitirá que los niños conozcan que derechos tienen y los harán propios y no dejen que nada ni nadie se los viole, esto de la mano de los adultos, quienes deberán estar más pendientes de niños y niñas, para que cosas extrañas no les sucedan. Este material podrá ser difundido en televisión, cine y también por cualquier entidad pública o privada, que quiera incluirlo en algún programa o campaña que esté realizando, todo con el fin de informar y aclarar dudas sobre esta problemática.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES

La idea surgió de la necesidad de generar conciencia en nuestra sociedad sobre la importancia del niño como gestor y participe de nuestro futuro, aprendiendo así, cada uno de los derechos para lograr que los respeten, asegurando de antemano una vida feliz y tranquila que les permita a nuestros niños ser personas con alto nivel de respeto y educación.

En Colombia los encargados de divulgar derechos de la niñez es el INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR (ICBF), el Ministerio de Protección Social y la defensoría del pueblo y demás organismos no gubernamentales como la UNICEF los cuales se preocupan por que estos se cumplan y se respeten. En el año 2000, UNICEF Colombia, Goethe Instituto y la Comisión Nacional de Televisión, entre otros entes nacionales, establecieron la alianza por una televisión de calidad, cuyo objeto ha sido promover el análisis y el debate sobre la televisión en Colombia, con énfasis en la televisión de interés público y en las audiencias de niños y jóvenes. Desde entonces, estas organizaciones han trabajado conjuntamente en procesos de abogacía, conformación de redes, organización de muestras internacionales de televisión pública, infantil y juvenil, y una serie de debates públicos sobre el sector.

En la actualidad La UNICEF y el Canal privado RCN se aliaron con el fin de defender los derechos de niños, niñas y adolescentes de diferentes zonas del país. “Un minuto por mis derechos” es la última campaña más importante que se realizó en Colombia la cual se llevo a cabo en Diciembre de 2007, reunió más de cien niños de Silvia (Cauca), Carmen de Bolívar, Ocaña y Ciudad Bolívar de Bogotá para brindarles la oportunidad de expresar, a través de un video, sus vivencias y derechos. “Es el mensaje para los mayores, para que los comprendamos, los tengamos en cuenta, no los marginemos”, manifestó el representante para UNICEF en Colombia, Paul Martin. Doscientas historias contadas y realizadas por niños es el resultado del trabajo de grupos de comunicación comunitaria y local que apoyaron el proceso de aprendizaje y la producción de sus videos. En ellos, dejan plasmados sus sueños y propuestas para que sean respetados.

Por otra parte, con la participación de la Familia, la Sociedad y el Estado, cada uno desde su hacer y desde su propio espacio, son quienes deben garantizar los derechos de la niñez. Es decir, se invita a la sociedad y al Estado que actúen conjuntamente para lograr una construcción colectiva de la cultura en favor de la infancia.

Una forma o un camino para lograr una comunicación constructiva o llegar a ofrecer soluciones ante una problemática social, cabe decir que se vale apoderarse del Diseño y de la comunicación gráfica para culturizar de una forma sana y directa.

Diseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano más complejo y el que rige todas nuestras actividades y nuestra conducta. El ojo y el cerebro hacen un todo. El diseño hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento.

Pero el diseño puede hacer también lo contrario: seducir en favor de las ideologías y los fundamentalismos; fomentar el consumismo salvaje y alienante; generar ruido y contaminar el entorno urbano; ser cómplice del desprecio de las identidades culturales y de la libertad individual y colectiva. Es por esta ambivalencia del diseño como herramienta privilegiada de comunicación (para bien y para mal), que su ejercicio conlleva tantas implicaciones: económicas, políticas, técnicas, culturales, sociales y éticas. El grafismo está ligado a la industria y al comercio, y por tanto a la economía; a los medios audiovisuales, la cultura, y asimismo a la política; al marketing y al consumo; a la estética y la semiótica; a la ciencia de la comunicación y, por eso mismo, a las ciencias humanas y a las nuevas tecnologías.

Bastantes voces se han alzado ya, junto con la nuestra que ha sido de las primeras, a propósito de esta disyuntiva esencial. "Se está gastando demasiada energía de diseño en la promoción de un consumo sin sentido, y poca energía en atender a las personas a comprender un mundo cada vez más complejo y frágil". Ken Garland ya había escrito que "Hay ocupaciones más merecedoras de nuestras habilidades para resolver problemas. Una serie de crisis medioambientales, sociales y culturales sin precedentes requieren nuestra atención. Existen cantidad de intervenciones culturales, campañas de marketing social, libros, revistas, exhibiciones, herramientas educativas, programas de televisión, películas, causas benéficas y otros proyectos de diseño de información que necesitan urgentemente nuestra experiencia y ayuda".

A raíz de esta investigación se indago sobre proyectos que tuvieran que ver con el problema y analizo las distintas formas de cómo se podría enseñar, informar y prevenir sobre este fenómeno.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo desde el diseño gráfico se puede generar una pieza de comunicación audiovisual (tip animados) que contribuya a la educación de la problemática de la violación de los derechos de la niñez, enseñando a niños y generando conciencia en adultos sobre el respeto y cuidado de estos derechos?

1.3. FORMULACIÓN DE SUBPROBLEMAS

- ¿Cómo identificar la edad adecuada del público objetivo infantil que me garantice la comprensión del mensaje transmitido por medio de los tips animados?
- ¿Cómo conseguir que el niño y el adulto logren captar de forma simultánea el mensaje por medio de un Tip animado?
- ¿Cuáles deben de ser las formas gráficas y estilo a considerar para el diseño y producción de un Tip animado?
- ¿Qué relevancia tiene la animación como medio audiovisual para transmitir un mensaje de tipo social?
- ¿Qué consideraciones habrá que tener al dirigir un mensaje social a niños y adultos por medio de una animación (Tip animado) o material audiovisual?
- ¿Cuál debe ser la estructura narrativa del audiovisual, para que sea de fácil comprensión?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el diseño y la producción de una animación perteneciente a una serie piezas audiovisuales (Tips animados) donde se apliquen metodologías de diseño y comunicación, que garanticen la efectividad para enseñar, informar, crear conciencia social y acción positiva a niños y adultos, sobre la problemática de la violación de los derechos de la niñez.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer un estilo grafico acorde con el público objetivo.
- Establecer la metodología para el desarrollo y producción de los tips animados sobre los derechos de la niñez.
- Investigar cual es el derecho más conocido por los niños de la ciudad de Cali-Colombia
- Investigar cual es el derecho menos conocido por los niños de la ciudad de Cali.
- Identificar cual es el ente u organización que se preocupa por la niñez más conocido por los adultos en la ciudad de Cali.
- Verificar si la televisión es el medio por el cual nuestro público objetivo es informado sobre los derechos de la niñez.
- Determinar si en Colombia existe la realización de alguna animación en pro de una mayor divulgación de los derechos de la niñez.

3. JUSTIFICACIÓN

La actualidad que enfrenta Colombia en cuanto a términos de violación de los derechos de la niñez, no es muy alentadora, pese a los grandes esfuerzos que se han hecho en la última década para reducir los altos índices de violación de los derechos de la niñez, estos siguen siendo atropellaos, según datos de la UNICEF*, dos millones de niños reciben maltrato. Hay que decir que en comparación con años atrás, el porcentaje ha bajado, pero las cifras no dejan de ser escalofrantes.

Basta con mirar en las calles de Cali, cientos de niños forzados a la mendicidad como dice un estudio publicado en el diario Occidente de la ciudad de Cali: “Cerca de 1.645 niños trabajan en las calles de Cali y en ocasiones son inducidos al ejercicio de la mendicidad, así lo informó el Instituto de Bienestar Familiar en un estudio realizado en asocio con la Secretaría de Desarrollo Territorial y Bienestar Social, la Consejería de Paz y la Secretaría General.”¹ Y en casos como estos la mayoría de los niños son obligados por sus propios padres quienes por estar atravesando un mal momento económico, atribuyen el cien por ciento de la responsabilidad en sus hijos menores, enviándolos a las calles a que se rebusquen el diario de una familia que por lo menos cuenta con 5 miembros en su núcleo familiar. Y eso que aquí simplemente estamos nombrando una situación de la cual se derivan varios derechos que se están violando, uno que podemos nombrar y es muy importante es el derecho a la educación, el cual es muy importante, ya que si todos estos niños que andan en las calles, en vez de estar mendigando y sometidos a humillaciones en las calles, estuvieran en un aula de clase sujetando un lápiz y aprendiendo, todo sería muy distinto, pero por culpa de los adultos y sus malos actos esto no es así. Para hablar de otro tema realmente aterrador, es el de la mortalidad infantil, en el mundo mueren diariamente 26.000 niños menores de 5 años, y estos son datos de 2006 realizados por UNICEF, los cuales estiman que para la actualidad 9.7 millones de niños mueren antes de su quinto año de vida.

Bueno y en Colombia y el Mundo quienes son los entes u organizaciones que se

¹ Con derecho a ser niños [en línea]. Santiago de Cali: Diario Occidente, 2008. [Consultado 05 de mayo, 2008]. Disponible en internet: <http://www.diariooccidente.com.co/publicaciones.php?id=27012>

*UNICEF: El Fondo de las Naciones Unidas para la infancia UNICEF es una organización semiautónoma ya que pertenece al sistema de las Naciones Unidas, pero cuenta con su propio cuerpo de gobierno. Dentro de este sistema es la única entidad encargada de la protección y promoción de los derechos de los niños y niñas alrededor del mundo.

preocupan por esta problemática?...existen muchas organizaciones que velan por los derechos de la niñez, esta la UNICEF que es una organización a nivel mundial que se preocupa porque nuestra infancia tenga todo lo necesario, y nivel local, podemos nombrar al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), acompañado de muchas otras organizaciones con un mismo objetivo, cuidar de nuestra niñez colombiana y hacer valer sus derechos. Estas organizaciones nombradas anteriormente realizan cientos de eventos y campañas todas con un mismo fin, el de disminuir la violación de los derechos de la niñez, la UNICEF por ejemplo nombra artistas del medio muy conocidos en calidad de activistas o embajadores, para que vayan por el mundo llevando un mensaje claro y conciso sobre esta problemática, claro ejemplo es la famosa actriz de cine Angeline Jolie, quien recorre el mundo realizando labores humanitarias, va a los países más pobres del mundo a colaborar con la niñez, llegando al punto de adoptar niños para darles una mejor calidad de vida. A nivel local, en Colombia la cantante Shakira, quien con su fundación Pies Descalzos* ofrece muchos beneficios a la infancia afectada por la violencia generada en nuestro país, ella también es una de las embajadoras de la UNICEF, al igual que el otro cantante Juanes quien con su fundación Mi Sangre** busca ayudar en la obtención de recursos para programas de reintegración social y económica de las víctimas, con esta fundación Juanes tiene varios proyectos en mente, uno de ellos es el del “Desarrollo Infantil a través de lenguajes expresivos”, el cual consiste en una dotación de material didáctico y aulas para la educación de los niños. Así como ellos a varios artistas colombianos que están realmente preocupados por esta situación y cada uno trata de aportar su grano de arena para acabar con esta problemática.

Todas estas campañas, claro que poseen de un material visual como herramienta de apoyo para la divulgación del mensaje, pero más allá de de estos materiales gráficos, es mas su imagen como artistas, la que los publicita ante la sociedad y por eso este material tiene un valor de menor importancia, pero que a la final cumple su labor.

Por otra parte organismos como el ICBF, defensoría del pueblo, ministerio de protección que no basan sus campañas en personajes públicos, sino que hacen uso solo de material grafico como medio de apoyo para la divulgación del mensaje, usando piezas graficas como: folletos, multimedia, audiovisuales, también realizando convenios con empresas privadas para que apoyen a la niñez colombiana. Todo esto también con el apoyo del gobierno nacional, como ocurrió el pasado 21 de Diciembre de 2007, en donde en una ceremonia muy sencilla celebrada en el Palacio de San Carlos de Bogotá, el gobierno Nacional y UNICEF firmaron el llamado Plan de Acción del Programa Nacional (CPAP), el cual funcionara durante los próximos 5 años. El representante de UNICEF en Colombia dijo:

* Fundación Pies Descalzos. Sitio web: <http://www.fundacionpiesdescalzos.com/>

** Fundación Mi Sangre. Sitio web: www.fundacionmisangre.org

UNICEF pondrá todos los recursos humanos, técnicos y financieros que implica este compromiso con la niñez colombiana y que seguirá acompañando los esfuerzos del Gobierno colombiano para brindar una vida justa a sus niños, niñas y adolescentes... UNICEF no es el responsable del cumplimiento de los derechos de los niños colombianos. Son sus gobernantes, los propios ciudadanos y ciudadanas del país, las familias, todos los integrantes de la sociedad, quienes están comprometidos con esta tarea de brindar una vida digna a su niñez y adolescencia. UNICEF animará, apoyará y fortalecerá, siempre y en la medida de todas sus posibilidades esta tarea².

Acuerdos como este, son muy importantes para el futuro de nuestra niñez, ya que si ellos tienen lo que es necesario para un buen desarrollo durante esta etapa de crecimiento, todo será distinto en un futuro.

Otra campaña muy reciente es la de “Un minuto por mis derechos”, también liderada por UNICEF y el canal RCN, la cual consistió en que fueran los propios niños y niñas los desarrolladores de una serie de filminutos en donde ellos eran los guionistas, productores y realizadores. En estos filminutos los niños expresan la realidad que ellos han vivido, y se ve claramente en estas piezas audiovisuales la promoción y vulneración de sus derechos. En total se realizaron 50 filminutos, de los cuales el canal RCN transmitió 27 de ellos.

Otra de las iniciativas realizada por UNICEF en la cual su apoyo grafico, lo hacen en medios audiovisuales, es con una serie de dibujos animados realizado por más de 70 productoras del mundo especializadas en realizar animaciones para niños, repartidas en 32 países del mundo los cuales iniciaron un convenio con UNICEF, para la promoción y realización de cada una de animaciones las cuales tienen como duración 30 segundos sin diálogos.

Y será que todas estas iniciativas apoyadas de piezas graficas han tenido resultado, si, en su mayoría las campañas nombradas anteriormente han tenido resultados satisfactorios para sus generadores, pero no como ellos lo esperaban, o bueno es algo que no se da de la noche a la mañana, pero que se va ir dando poco a poco, si cada uno de nosotros apoyamos todas estas causas activamente, es por eso que nos parece que la metodología utilizada en la campaña “un minuto por mis derechos” de UNICEF y el canal RCN es la más apropiada, porque en ella los que participan activamente son los mismos protagonistas de la problemática, y esto hace que le muestren a la sociedad lo que ellos realmente sienten que está pasando con sus derechos. Pero también creemos que no ha sido divulgado de la

² Sala de Prensa: Unicef [en línea]. Bogotá D.C.: Unicef, 1992. [Consultado, Febrero de 2008]. Disponible en internet: <http://www.unicef.org/colombia/newsletter/diciembre-07/pop-news-diciembre-07-12.htm>

mejor manera, ya que como se menciona anteriormente, el canal RCN solo emitió 27 de 50 filminutos, y solo lo hizo en la franja infantil los días sábados en la mañana, cosa que no está mal, porque la mayoría de público de ese horario son niños y niñas, pero pensamos que también debería ser divulgado en otras franjas, para que así los adultos también vean este material y se concienticen de lo que está pasando, y noten que es un proyecto hecho por niños, y que son ellos mismos los que gritan por sus derechos.

Con la realización de los tips animados sobre los derechos de la niñez lo que queremos lograr es tener una iniciativa como la manejada por UNICEF en la de los filminutos, pero teniendo en cuenta nuestro público objetivo, que son los niños, pero que a su vez este material audiovisual sea observado por un adulto, y este logre concientizarse sobre esta problemática. Usando una metodología en donde involucrando a los niños y adultos a través de encuestas, estos nos den la información necesaria para la realización final de un producto que impacte y logre su cometido.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. MARCO TEÓRICO

Actualmente el profesional en Diseño y la Comunicación Visual, goza de numerosos campos de acción en donde el creativo puede desenvolverse de acuerdo a los intereses y preferencias personales, en donde sus fundamentos teóricos conceptuales y técnicos lo hacen capaz y “amplio conocedor de la técnicas graficas y fotomecánicas que elige y utiliza”³ al igual que los otros sistemas y métodos de expresión visual e interactiva que tiene imponente en nuestros días. En dichas bases teóricas conceptuales deben centrarse tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes, así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando el análisis y/o síntesis; así como la proyección de información, codificándola en el lenguaje visual y/o audiovisual, a fin de aplicarlo en los medios de comunicación visual de representación e interpretación, esto dice Olt sobre la profesión del diseñador grafico: “la de diseñador grafico es una de las ultimas profesiones libres aún no forzadas a ajustarse el corsé de la figura profesional, y, por ende, a normas y directrices”⁴.

Estas cualidades teóricas, técnicas y destrezas del creativo en relación al proceso grafico conducirán a resultados de alto nivel, en donde el concepto y la idea prefijada sobresalen a través de un exquisito trabajo grafico lleno de alta calidad tanto en presentación como en expresión gráfica.

Dentro del género audiovisual cabe destacar a la animación, que es uno de esos campos en los que un Profesional del Diseño y la Comunicación Visual pueden llegar a desempeñarse y debe estar en la capacidad plena para realizar piezas audiovisuales con resultados que generen impacto con mensajes claros, o también ser usada para producciones de carácter experimental en donde el mensaje pueda ser completamente subjetivo.

4.1.1. Función social del diseño grafico. “Si nos referimos a la función social en sentido amplio y al diseño en su realidad actual, esta práctica en todas sus manifestaciones tiene una indiscutible función social: todo lo que el diseño produce va dirigido a la sociedad e incide poderosamente sobre ella, para bien en

³ DONOSO, Jesús. Diseño, Arte y Función. Barcelona: Colección Salvat, 1981. p. 41.

⁴ AICHER, Otl. El mundo como proyecto: la libertad del diseñador. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. p. 159.

unos casos y para mal en otros”⁵, fueron las palabras con las que se expresó Norberto Chaves en la conferencia que dio por video conferencia, en el marco del evento “diseño en sociedad”, organizado por la universidad del Valle en Cali el año inmediatamente anterior, 2007. Chaves también planteó 5 premisas para abordar el tema de la función social del diseño:

1. La insistencia con que se plantea el debate sobre “la función social del diseño” ha hecho que esta frase adquiriera el carácter de verdadera categoría ideológica de la disciplina.
2. El mero planteamiento de esta problemática lleva implícita una toma de posición. Quienes la plantean, con el sólo hacerlo, la reivindican; asignan de antemano a la disciplina una misión humanitaria: la frase contiene, latente, una aseveración: “el diseño tiene una función social”.
3. Y lo reiterativo de esta reivindicación lleva, también implícita, otra afirmación: el reconocimiento de que el Diseño, en la realidad, no cumple con ese compromiso supuestamente inherente a su propio concepto.
4. Si se supera toda toma de posición a priori acerca de esta problemática y se la analiza con objetividad, veremos que la respuesta no presenta dificultad alguna, no implica ningún desafío intelectual.
5. Lo interesante de dicha insistencia no es tanto la respuesta que pueda dársele al tema, como los orígenes del dilema, su carácter de síntoma de una patología profesional⁶.

Chávez⁷ también dice, que para abordar este tema de la función social del diseño se debe hacer de dos maneras 1. Definir si por “función social del diseño” no referimos a la incidencia en general del diseño en la sociedad o si nos referimos a un determinado tipo de acontecimiento: la animada por fines solidarios o humanitarios. Y 2. Definir si, al abordar este tema, consideraremos al diseño tal y como se manifiesta en la sociedad real, o si intentaremos hacer una propuesta alternativa, es decir, formular un “debe ser” del diseño.

“El diseño, en gran medida, está movido por el mercado, y existe el peligro de que la economía de mercado destruya el hábitat humano. Este proceso no se detendrá si la industria y el diseño continúan siendo actividades exclusivamente reactivas, movidas por el mercado. Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en que trabajan y

⁵ Videoconferencia de Norberto Chávez, Asesor de Imagen e Identidad Corporativa. Barcelona, Noviembre de 2007. 1 Videoconferencia.

⁶ *Ibíd.*, 1 Videoconferencia.

⁷ *Ibíd.*, 1 Videoconferencia.

a las que contribuyen, y tomar posiciones conscientes para definir el futuro de la profesión”⁸.

Es por eso que nosotros como diseñadores entendiendo y teniendo claro nuestro ideales para el futuro, identificando nuestras fortalezas y debilidades nos encaminamos en la línea en la cual nos desenvolvemos perfectamente, y con la cual teniendo, podemos contribuir a mejorar la sociedad, en este caso, la creación de piezas audiovisuales, tips sobre los derechos de la niñez, con los cuales queremos promover y generar consciencia en nuestro público objetivo acerca de una problemática que no es ajena a todo el mundo, ya que si todos nos comprometemos a apoyar a nuestra infancia, independientemente de la cultura, religión o raza, lo que estamos haciendo es un bien para el futuro de todos.

Este proceso extenderá la base de conocimientos de la profesión y permitirá que más diseñadores se ocupen de proyectos socialmente importantes. Como resultado se puede esperar el fortalecimiento de la importancia de la profesión para la sociedad, una apertura de nuevas oportunidades de trabajo y un alza del valor percibido de la profesión⁹.

4.1.2. Responsabilidad Profesional. El análisis de esta área en términos de los requerimientos básicos de una pieza de comunicación visual (detección, discriminación, poder de atracción y capacidad persuasiva) repite en cierta manera la aparición histórica de estas reocupaciones en la mente de los diseñadores. En otras palabras, parece que estos problemas surgieron gradualmente en la conciencia de los diseñadores, empezando por la detección y terminando por la persuasión.

Un mensaje debe ser detectable y discriminable. Además de la intención de hacer que un mensaje sea estético, la intención que sea detectable y discriminable parece remontarse a los inicios de la profesión. Muchos trabajos de publicidad, aun en este siglo, todavía aparecen centrados únicamente alrededor de estos tres ejes: estética, detección y discriminación. Los problemas de detección no se limitan a la publicidad y al impacto visual. Se han desarrollado investigaciones sofisticadas de percepción y comprensión para evaluar la detección y discriminación de señales viales, paneles de control, símbolos gráficos, material didáctico, formularios y terminales de computadoras. Sin embargo, mientras que el conocimiento colectivo de la profesión podría garantizar la creación de productos excelentes, mucho de este conocimiento no se utiliza. Muchas veces, en cambio,

⁸ FRASCARA, Jorge. Diseño gráfico para la gente, comunicaciones de masa y cambio social: Responsabilidad Social. 3 ed. Buenos Aires: Infinito, 2004. p. 51.

⁹ *Ibíd.*, p. 52.

sofisticados conocimientos se usan en contra de la gente, como en el caso de la publicidad engañosa, donde se combinan las malas intenciones con la falta de responsabilidad social. Esto, sumado al hecho de que varios diseñadores profesionales están más encaminados principalmente a la innovación estilística, resulta por fin un universo de productos de comunicación visual que en gran medida desatiende la responsabilidad profesional que en realidad se debería dar. La intención principal para la realización del tip animado, sobre los derechos de la niñez, es que mas allá de la preocupación por tener un producto estéticamente visual que impacte, lo que más nos interesa como grupo de investigación, es que el derecho representado en la pieza animada logre ser captado por el público, y genere en el conciencia en los adultos y apropiación por parte de los niños y niñas, de esta manera no desviaremos el mensaje adornándolo con muchas cosas que estéticamente pueden mejorar la pieza audiovisual, pero que en haciendo esto estaríamos relegando a un segundo plano lo que verdaderamente queremos, que es que el mensaje logre ser captado.

4.1.3. Claridad y Atracción del Mensaje. Antes que nada nos vamos a referir a “atractivo” del mensaje, en vez, de bello, bonito o hermoso, esto porque lo presenta claramente un componente subjetivo, esto nos lleva directamente a una pregunta, ¿atractivo para quién?, lo cual nos parece muy importante, ya que en algunas ocasiones el resultado va mas por el gusto del cliente o por el del diseñador, dejando relegado al publico objetivo, quien realmente debería ser quien más peso debería tener a la hora de que es lo que quiere ver.

La noción de hacer que los mensajes visuales sean atractivos ha sido parte del pensamiento del diseñador grafico durante mucho tiempo, y es posiblemente la preocupación fundamental de muchos diseñadores de hoy y de muchos clientes que deciden recurrir a un diseñador y no a un impresor cuando quieren producir mensajes atractivos.

Esta obsesión por una estética descontextualizada muchas veces ha disminuido la habilidad comunicacional del diseñador a causa de la exploración y uso de lenguajes visuales ajenos a la experiencia de la audiencia. En ocasiones, la imitación de estilos ha teñido a ciertos mensajes de ideologías contrarias al mensaje visualizado. No es posible pensar en la forma como elemento sin significado, o en la belleza como la línea recta que va del mal gusto al buen gusto. Toda forma tiene su contenido y su valor, y toda decisión formal atrae o rechaza, clarifica o confunde, comunica u obstruye. Un claro ejemplo de esto es los diseñadores de la avant-garde de los años veinte quienes si causaron un alto impacto en el desarrollo de diseño gráfico, pero la importancia de este impacto debe ponerse en perspectiva si uno define al diseño gráfico de manera tal que exceda a la forma gráfica. Los trabajos que comunicacionalmente resultando ser más eficaces, fueron los que menos fueron resaltados por los historiadores de arte y del diseño a quienes les parecía más interesante las formas abstractas las

cuales no lograron la acogida dentro del público a cual estaba dirigido. Estos diseñadores se preocuparon mas por la exploración estética y estilística a un nivel exagerado en el diseño grafico, en detrimento de la preocupación por comunicar. Es increíble de pensar que esto pasara en los tiempos actuales, pero lamentablemente así es. Parte de este problema se origina en el hecho de que en muchos casos el diseño gráfico se enseña en escuelas de arte y de arquitectura, donde todavía existe la noción de que el éxito depende del desarrollo de un estilo personal reconocible. Es cierto que la estética es una dimensión importante en el diseño grafico, pero no puede ser elevada a la categoría de única y descontextualizada medida de calidad.

Este énfasis en lo estético ha concentrado la atención de los diseñadores en las relaciones de los elementos visuales entre si. Sin embargo, el diseño gráfico es fundamentalmente comunicación humana, y el trabajo del diseñador es construir una estructura virtual, algo similar a una partitura musical, con el fin de organizar un evento que tiene lugar cuando un observador se encuentra ante un diseño. Esta línea tensa creada entre observador y el objeto pone en movimiento un proceso de respuesta que conduce o no al objetivo comunicacional deseado¹⁰.

Esto muestra claramente que uno de los problemas fundamentales para un diseñador gráfico es estructurar la relación que se establece entre el observador y los elementos del diseño, y no estructurar las relaciones entre los elementos del diseño entre sí. Esto extiende el marco de referencia de las decisiones formales, rompe la auto-referencialidad de formas que se relacionan con formas, fuerza al diseñador a reconocer la participación activa del observador en la construcción del mensaje y establece la importancia de este.

El mensaje que llevara la pieza audiovisual sobre los derechos de la niñez deberá ser atractivo a ambos públicos que manejaremos, los niños y niñas y los adultos, la forma grafica utilizada en la animación tratara de ser lo menos exagerada en su contenido estético, todo esto con la intención que no se desvié hacia otros puntos de los cuales no estamos interesados que se fijen, al ver esta pieza. Lo que realmente queremos es que cada derecho que sea representado con e lineamiento que se cree a partir de esta investigación tenga un mensaje claro y atractivo para el público. Lo que se mantendrá es un equilibrio entre lo estético y lo comunicacional del mensaje.

4.1.4. Convicción del mensaje. Sabemos que todo mensaje comunicacional posee un componente persuasivo metacomunicacional, algo que convence al

¹⁰ Ibid., p. 41.

observador de que el mensaje vale la pena y es confiable. Todo mensaje crea su propio contexto o se inserta en un contexto que le confiere credibilidad. La credibilidad de un mensaje es afectada por la relación entre los valores culturales de la audiencia y los que esta percibe en el mensaje y en el medio en que aparece. Los conflictos entre los valores de un mensaje y los valores de una audiencia resultan muchas veces no solo en un rechazo del contenido, sino también en falta de comprensión.

En suma, el contenido y la claridad de un mensaje no necesariamente determinan o condicionan la conducta de la gente sino que, en general, el efecto depende de muchos factores contextuales que enmarcan el mensaje y de la credibilidad de la fuente. Se pueden reconocer varios niveles en la noción de fuente, el agente que firma el mensaje, el medio específico en el cual aparece el mensaje, la clase de vehículo en la que aparece, la clase de estilo visual al que pertenece el mensaje y la calidad visual del mensaje dentro de su clase. El agente que firma el mensaje puede ser desde una estrella de rock hasta un político, o cualquier otro personaje público, pero también puede ser una entidad tan física como una panadería o tan abstracta como una coalición de partidos políticos. El medio específico y su clase pueden ser, a modo de ejemplo, la comisión nacional de televisión la cual vela por una televisión bien vista, y puede ser un medio confiable para la proyección de la serie de tips animados. Todos estos niveles condicionan la credibilidad de un mensaje y su poder persuasivo. Otro punto que contribuye a esta credibilidad es el estilo visual, y puede encasillarse en una variedad de denominaciones, tales como moderno, posmoderno, contra-cultura, informal, técnico, *naïve* o directamente salvaje, y su eficacia dependerá de la medida en que el estilo sea acorde con el público buscando y con el contenido del mensaje. Esto no quiere decir, que existe un estilo óptimo único para generar credibilidad ya que son distintas las necesidades en cada caso.

4.1.5. El diseñador como solucionador e identificador de problemas.

Habitualmente se le ha definido al diseñador como un generador de soluciones a problemas. Esta definición tiene dos inconvenientes: primer, el diseñador no es realmente un solucionador de problemas, sino una persona que responde a un problema con una acción, no con una solución, ya que un problema de diseño puede aceptar diversas respuestas eficaces. En segundo lugar, en la mayoría de los casos la contribución del diseñador está enmarcada dentro de intereses económicos y políticos que dejan poco espacio para actuar frente a los problemas confrontados. Es por estas razones que no se debe definir al diseñador solo como solucionador de problemas, cargándolo primero con la responsabilidad de evaluar los contextos de esos problemas, y segundo, con la de identificar problemas.

Dado que no hay nadie mejor que los diseñadores de comunicación gráfica para entender el poder y las posibilidades de la comunicación visual, es necesario que no solo actúen en respuesta a pedidos que normalmente llegan cuando los

paradigmas han sido establecidos, sino que establezcan ellos mismo los paradigmas de sus actividades mediante la identificación y definición de las áreas y los problemas donde la comunicación visual puede hacer una contribución importante a la sociedad. Así deben entender la responsabilidad social como un elemento activo, no solo reactivo, en el ejercicio de la profesión. El diseño, para ser relevante, siempre debe comenzar con el reconocimiento de una necesidad. Y la necesidad que nosotros encontramos en esta problemática de la violación de los derechos de la niñez, es de generar conciencia en los adultos y que los mismo niños se den cuenta que ellos también hacen parte de una sociedad la cual por ley tiene unos artículos, los cuales mencionan unos derechos fundamentales en la vida de cualquier ser humano, y que en su primera etapa de la vida, la niñez, estos derechos son de suma importancia, para un desarrollo como personas y puedan gozar de una calidad de vida que se merecen. Lamentablemente en estas áreas sociales, muchas de las soluciones suelen ser generadas por médicos, empleados públicos, los ingenieros y otros profesionales “diseñan” estas comunicaciones, mientras que los diseñadores altamente calificados, talentosos e inteligentes se concentran exclusivamente en la promoción y la imagen del mundo de los negocios. Si fuera más la preocupación de generar campañas sociales para evitar cualquier tipo de violación o tragedias, y evitar los grandes gastos que estos generan. Le ahorraríamos a este país tercermundista mucho y estaríamos creando conciencia ciudadana a cada uno de los problemas que tengamos, y así en un futuro mermar los altos índices que diariamente vemos en los distintos medios de comunicación.

4.1.6. Responsabilidad cultural. Una de las mayores responsabilidades culturales del diseñador es la de producir comunicaciones que realmente comuniquen algo. Sin comunicación no hay cultura, pero la cantidad de comunicaciones sin información que llenan el espacio de hoy crea en la gente la sensación de pertenecer a “la edad de la información” mientras que, en general, lo que nos rodea son signos sin información¹¹. La información es indispensable para el desarrollo del lenguaje y de la experiencia, para la creación del ciclo positivo que crea la ecuación: la información nueva crea experiencias nuevas, que a su vez requieren nuevas expansiones del lenguaje para ser expresadas, proceso que a su vez crea nueva información.

Todos los objetos con que nos rodeamos forman un lenguaje mas allá del lenguaje, son una extensión de nosotros mismos, una visualización de lo invisible, un auto retrato, una manera de presentarnos a los demás y una dimensión esencial de la humanidad. Ningún animal pone tanta energía en el acto de rodearse de objetos con el propósito de comunicar. Podría argumentarse que uno compra un reloj para saber la hora, un traje para vestirse y un auto para transportarse con libertad, pero es obvio que la funcionalidad, en el sentido

¹¹ Ibíd., p. 66.

restringido de la palabra, se refiere solo a una pequeña parte de las funciones de nuestros objetos y de las razones por las que los elegimos. Además de basar nuestras elecciones en sus funciones específicas, adquirimos nuestros objetos para que nos ayuden a comunicarnos con los demás, para hacer visibles ciertos aspectos de nuestra persona. Pero su función no termina aquí: los objetos que elegimos no sólo representan nuestra persona sino que, en parte, también la construyen. En términos más amplios, se puede afirmar: "No hay duda de que el contenido y el continente –la condición humana y el ambiente humano- son el resultado del mismo proceso dialéctico, del mismo proceso de mutuo condicionamiento y formación". (Maldonado, 1992, 27)

4.1.7. Lenguaje Audiovisual. El lenguaje audiovisual, como el lenguaje verbal que utilizamos ordinariamente al hablar o escribir, tiene unos elementos morfológicos, una gramática y unos recursos estilísticos. Está integrado por lo tanto por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

- Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
- Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Eisenstein).

Está claro que los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación (vale más una imagen que 1.000 palabras), resultan motivadores y aproximan la realidad a las personas. Por lo tanto, su utilización en los entornos educativos resulta muy recomendable. Es aquí donde vemos que una pieza audiovisual resulta de gran vía para tratar la problemática sobre la violación de los derechos de la niñez.

Ahora bien hay que ser crítico frente a la alienación que genera un consumo masivo, disperso e irreflexivo de imágenes. Umberto Eco ya nos advierte: "La civilización democrática sólo se salvará si se hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica y no una invitación a la hipnosis".

En el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden considerar diversos aspectos o dimensiones: morfológicos, sintácticos, semánticos, estéticos y didácticos.

- Aspectos morfológicos: de la misma manera que cuando elaboramos mensajes con los lenguajes verbales utilizamos nombres, verbos, adjetivos y otros

elementos morfológicos, los mensajes audiovisuales se construyen utilizando los siguientes elementos morfológicos:

- Elementos visuales (iconicidad o abstracción, denotación y connotación, simplicidad o complejidad y originalidad o redundancia),
- Elementos sonoros (música, efectos sonoros, dialogo y silencio).

Las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres: Informativo, recreativo y sugestivo. De este último elemento es por cual estará encaminado el tip animado sobre los derechos de la niñez.

- Aspectos sintácticos: Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos, hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas. De la misma manera, cuando creamos un mensaje audiovisual tenemos que seguir unas normas sintácticas que, además, podrán influir poderosamente en el significado final de nuestro mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son:

- Planos (planos descriptivos, planos narrativos, planos expresivos).
- Ángulos (frontal, picado, contrapicado, cenital)
- Composición (líneas verticales, líneas horizontales, líneas inclinadas, líneas curvas, el aire, regla de los tercios, simetría).
- Profundidad de Campo (distancia focal, apertura del diafragma, distancia de los objetos a la cámara).
- Distancia Focal (gran angular, objetivo normal, teleobjetivo, objetivo macro).
- Continuidad
- Ritmo (dinámico, suave).
- Iluminación (suave, dura, temperatura de color).
- Color (aditivo, substractivo, tonalidad, saturación, luminosidad).
- Movimientos de cámara (traveling, tilt up, tilt down, zoom).

- Aspectos semánticos: además de la funcione narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audio-visual tienen una función semántica. El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir. Hay que considerar:

- El significado denotativo, propio de la imagen. No obstante hay que considerar que en un audiovisual, el significado de cada elemento depende del anterior y del siguiente ($1+1=3$). "Dos imágenes juntas crean una tercera totalmente diferente" (Eisenstein).
- El significado connotativo, que dependen de las interpretaciones que haga el lector.

4.1.8. Diseño audiovisual. “El medio Audiovisual es el marco de actuación del diseño audiovisual, y el origen mismo de su existencia; pertenece a él y a cada una de sus distintas manifestaciones.”¹² El diseño audiovisual crea su discurso comunicativo de un modo disímil a como lo hacen los diferentes géneros del audiovisual. Puede utilizar todos los recursos expresivos propios del medio, y añadirles de una manera sustancial el sentido gráfico de la forma.

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Y es un medio que con el tiempo ha venido creciendo a pasos agigantados gracias a otros medios de comunicación audiovisual de masas. Además uno de sus objetivos como medio de comunicación y creativo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos.

Efectivamente el diseño audiovisual nos habla de conceptos o características que están relacionados con aquello que representa. No es solo una imagen más o menos agradable que habla del producto al que acompaña, que en este caso sería los Derechos de la niñez, sino que pasa a formar parte del mismo producto. De hecho, el diseño audiovisual tiene un carácter funcional, está siempre en función de alguna otra cosa, y no tiene autonomía. Una de las funciones genéricas del diseño audiovisual que nos compete es la de persuasión, la cual consiste en despertar la curiosidad del espectador y atraer su atención sobre alguna cosa. Por su función persuasiva, el diseño audiovisual tiene siempre un carácter positivo, pues habla bien de aquello a lo que se refiere y resalta sus virtudes.

La persuasión busca la relación emotiva con el espectador, la estética posee un gran poder de seducción. Lo bonito atrae la mirada y lo que gusta a los ojos despierta otros sentidos. Ser estrictamente atractivo es un buen camino para ser persuasivo.

- El movimiento. El movimiento es connatural a la imagen que se expresa a través del tiempo. No se puede entender de la misma manera la relación de la misma manera de la imagen con el espacio en una imagen estática que en una en movimiento.

El movimiento significa variación de posición en el tiempo y en el espacio, y esta variación puede referirse al movimiento interno de las imágenes grabadas y también al de la manipulación de su grabación.

El concepto de movimiento y animación a menudo se utilizan indistintamente, cuando en realidad expresan cosas diferentes que es interesante distinguir. La

¹² RAFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni. Diseño Audiovisual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003. p. 9.

frontera puede resultar algo difusa, pero son dos conceptos diferentes. Hablamos de animación cuando el movimiento imita o recrea los movimientos de la naturaleza, especialmente de los seres vivos, personas y animales. La animación se basa en el movimiento pero lo reinterpreta, a partir del dominio que significa su creación. Simula la acción más a partir de una modificación del objeto que de su desplazamiento, que también puede quedar incluido.

La animación implica movimiento pero el movimiento no implica animación. La animación es una de las partes más importantes del movimiento, es la manera más interesante y creativa de generar movimiento.

- **Dos acepciones del término diseño audiovisual.** El término diseño trae consigo dos conceptos inseparables que estructuran su noción más común. Estos son proyecto y forma. A partir de estos dos conceptos surgen dos acepciones de diseño audiovisual.

Desde su aspecto proyectual, el diseño en lo audiovisual está presente desde el inicio del proceso de producción, en la medida en que se realizan una serie de acciones de planeamiento y visualización. Aquí se estructura un proceso de prefiguración, de proyección del producto audiovisual.

Por otro lado el diseño gráfico se caracteriza por el tratamiento formal de la imagen y el texto observado en los diferentes soportes del mensaje visual. Dicha característica se convierte en factor diferenciador a nivel sintáctico y su presencia se observa en el medio audiovisual de manera recurrente y complementaria en la estructuración formal y compositiva del plano y la secuencia. Esta segunda acepción es propuesta por Rafael Ràfols y Antoni Colomer*, entendiéndola como diseño gráfico en movimiento, lo cual involucra por un lado la manera en que se construyen formalmente los mensajes visuales en el diseño gráfico y, por otro lado, la concepción del tiempo y del espacio según el lenguaje audiovisual.

El diseño audiovisual, desde esta acepción, se inicia con el diseño de títulos cinematográficos en la década de los cincuenta, pero antes de esta época se utilizan en el audiovisual diferentes recursos gráficos cuyo valor formal estaba más cercano al cartel que al lenguaje audiovisual. Sin embargo, no se alcanza a establecer como una práctica recurrente en la producción audiovisual.

Entre sus antecedentes históricos, a nivel expresivo, encontramos al dibujo animado, los experimentos del expresionismo abstracto y los inicios del cine como técnica y como lenguaje, esto articulado con el nacimiento del diseño gráfico en el medio impreso como forma de comunicación al servicio de intereses económicos y políticos.

* Los dos autores introducen el término en su libro el diseño audiovisual presentando las características diferenciadoras de la acepción que manejan con relación a la producción audiovisual convencional.

Líneas arriba se mencionó el carácter heterogéneo y combinatorio de los significantes en el cine y el diseño gráfico, lo cual nos lleva a introducirnos al tema de la taxonomía intergéneros¹³, que se refiere básicamente a la articulación de diferentes géneros en el interior de una misma pieza audiovisual. Dicha taxonomía en el caso del diseño audiovisual podríamos analogarla a lo que se puede denominar inicialmente interformato, refiriéndonos con el término a la congruencia de diferentes medios de representación o grados de iconicidad, como la caricatura, diferentes tipos de ilustración, la tipografía, la animación, la gráfica esquemática, la infografía etc.... en una misma pieza audiovisual como recurso narrativo y estético.

4.1.9 El lenguaje cinematográfico: una aproximación didáctica. Con sus apenas 100 años de existencia el cine es uno de los artes más jóvenes y se le conoce como el séptimo arte, lamentablemente el cine sigue siendo en nuestros días un lenguaje totalmente olvidado en los programas escolares. A diferencia de la gramática del lenguaje hablado o escrito, de las matemáticas o incluso del arte, el cine arrastra todavía a nivel docente el mismo calificativo de entretenimiento de feria que recibiera a principios de siglo cuando su desarrollo se hallaba todavía en plena prehistoria. Sin embargo, el espectacular desarrollo que los medios de comunicación han experimentado en los últimos años, ha situado progresivamente el lenguaje audiovisual -cine, televisión, vídeo en un nivel de absoluto protagonismo que convierte en inevitable una mínima aproximación al lenguaje de esos medios de comunicación.

Se ha llegado a una situación en la que el niño aprende a leer signos escritos y pronunciar sonidos articulados de una forma más o menos científica, mientras que el importante porcentaje de mensajes audiovisuales que recibe los asimila en cambio de forma puramente intuitiva. Esta situación equivaldría, pues, a la del músico que aprende a tocar de oído.

Paralelamente, este fenómeno ha originado, sin embargo, una evidente separación, cada vez más acentuada, entre las posibilidades *reales* de utilización de 105 medios audiovisuales y su progresiva degradación cotidiana, hasta el nivel de los spots publicitarios desarrollados con las más elementales normas del alfabeto cinematográfico con la finalidad de abarcar la máxima audiencia cinematográficamente analfabeta posible. Lo mismo ocurre también con la diferencia existente entre los telefilms destinados específicamente a la pequeña pantalla y los films realizados específicamente para el cine con diversas gradaciones de complejidad en su lenguaje según el público al que pretendan dirigirse. En términos literarios podríamos hablar comparativamente de la escala de complejidad que va desde las simples fotonovelas hasta una de las obras literarias de García Márquez.

¹³ GARCIA, Jesús. Narrativa audiovisual. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996. p. 56.

Entre otros aspectos del hecho cinematográfico, además del industrial, podríamos hablar también de la propia pluralidad del lenguaje cinematográfico en sus diversas aplicaciones. Si partimos de la definición de *cine* como todo aquello que sea vehiculado por una cinta de proyección audiovisual -soporte químico para el cine y magnético para la televisión o el vídeo-, es indudable que no se puede hablar en los mismos términos del documental social, de la filmación científica, del cine de animación o de la última superproducción de *ciencia ficción*. En su base, sin embargo, se halla un denominador común generado ya a los pocos años del nacimiento del fenómeno cinematográfico. Si los hermanos Lumière se limitaron a captar la realidad de la llegada de un tren a la estación o la salida de los obreros de una fábrica, y los ingeniosos trucajes de Méliés no llegaron más allá de los simples recursos de un prestidigitador de imágenes, a partir de 1910 el norteamericano David Wark Griffith definió ya de una manera práctica los elementos indispensables para la articulación del lenguaje cinematográfico: la planificación tal y como hoy se sigue utilizando, el movimiento de la cámara y el montaje, todo ello con finalidades expresivas según los requerimientos argumentales de la acción que debía desarrollarse en imágenes. Diversas innovaciones técnicas han aportado después nuevos elementos lingüísticos como el sonido o el color. Finalmente, la televisión y el vídeo cambian el soporte y, en función de ello, se modificó el lenguaje, pero sus posibilidades no varían en su base con respecto al cine.

4.1.10 Psicología del color. La semiótica, como disciplina que está en la base de todos los sistemas cognitivos biológicos, humanos y no humanos, engloba y provee el marco epistemológico adecuado para todas las otras perspectivas. Si consideramos el color como signo, estamos incluyendo todos los aspectos. El color puede funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una asociación psicológica. El signo, según la concepción de Charles S. Peirce es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien. Un signo sirve para representar o sustituir a algo que no está presente para algún sistema que sea capaz de interpretar tal sustitución. Charles Morris, utilizando esta concepción triádica del signo, ha planteado tres niveles o dimensiones de la semiosis: primero la dimensión sintáctica, donde se consideran las relaciones de los signos entre sí; segundo la dimensión semántica, donde se consideran las relaciones de los signos con los objetos denotados; y tercero) la dimensión pragmática, donde se consideran las relaciones de los signos con los intérpretes.

En los estudios en el nivel sintáctico -donde se requiere la identificación de las unidades elementales, sus reglas de transformación y organización y sus leyes de combinación para formar unidades mayores con sentido "gramatical"- es donde la teoría del color alcanza sus mayores logros. Aquí podemos considerar los numerosos sistemas de orden de color desarrollados (que son algo más que "diccionarios" de colores), las variables para la identificación y definición de todos

los colores posibles, las leyes de combinaciones e interacciones de los colores, las armonías en las agrupaciones cromáticas, y cada aspecto que hace posible hablar de una gramática del color.

- **Amarillo:** Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo. Mezclado con negro constituye un matiz verdoso muy poco grato, que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones. Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa.
- **Naranja:** Es algo más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva. Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia y cuando es muy oscuro, opresión.
- **Rojo:** Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión. Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de Marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal. Como es el color que requiere la atención en mayor grado y el más saliente, habrá que controlar su extensión e intensidad. Por su potencia de excitación, en las grandes áreas cansa rápidamente. Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia, y alegría juvenil, y en su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.
- **Violeta:** Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad. Mezclado con negro es deslealtad desesperación y miseria. Mezclado con blanco: muerte, rigidez y dolor.
- **Azul:** Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, lasitud. Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

- Verde: Es un color de gran equilibrio porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales, que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuróticos porque produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, la degradación moral y la locura. Significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Aquellos que prefieren este color detestan la soledad y buscan la compañía. Mezclado con blanco expresa debilidad o pobreza. Sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento.

- Blanco: Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia.

- Gris: No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y el mal.

- Negro: Símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca. Numerosos test selectivos han demostrado que el orden de preferencia de los colores es el azul, rojo y verde, los amarillos, naranjas y violetas ocupan un segundo plano en el gusto colectivo. Las mujeres sitúan el rojo en primer lugar, y los hombres el azul.

- **Experimentación en niños en relación a la forma y el color.** En algunos experimentos psicológicos se han revelado diferencias individuales de reacción ante el color y la forma. Según una fórmula que utilizaron varios investigadores, se les daba a una serie de niños la consigna de elegir, entre un conjunto de triángulos rojos y círculos verdes, las figuras que se parecieran a la figura de prueba que se le presentaba por separado.

La figura de prueba era un círculo rojo o bien, un triángulo verde. Los niños de menos de tres años de edad parecían escoger con mayor frecuencia guiándose por la forma, mientras que los que tenían más de seis años se sentían perturbados por la ambigüedad de la tarea y como criterio de elección utilizaban con mayor frecuencia la forma. Al considerarse los resultados, se llegó a la conclusión que la reacción de los niños más pequeños está determinada por la conducta motora, y por lo tanto, por las cualidades “asibles” de los objetos. Una vez que las características visuales se han hecho dominantes, la mayoría de los niños en edades preescolares se guiarán por el intenso atractivo perceptual de los colores.

Pero a medida que la cultura hace que los niños adquieran destreza práctica, la cual depende en mucho mayor grado de la forma que del color, se inclina mucho más a la forma como medio de identificación decisivo¹⁴.

4.2 MARCO PEDAGOGICO

4.2.1 Teoría de Piaget – Teoría cognitiva. La teoría de PIAGET descubre los estados de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

Tabla 1. Periodos de desarrollo cognitivo

PERÍODO	ESTADIO	EDAD
<u>Etapas Sensorio motora</u> La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	a. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.	0 – 1 mes
	b. Estadio de las reacciones circulares primarias	1 – 4 meses
	c. Estadio de las reacciones circulares secundarias	4 – 8 meses
	d. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.	8 – 12 meses
	e. Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.	12 - 18 meses
	f. Estadio de las nuevas representaciones mentales.	18- 24 meses
<u>Etapas Pre operacional</u>	a. Estadio pre conceptual.	2-4 años
	b. Estadio intuitivo.	4-7 años

¹⁴ Color, Arquitectura y Estados de Ánimo [en línea]. Morón: Universidad de Morón, 2002. [consultado 15 mayo, 2008]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com/trabajos5/colarq/colarq.shtml>.

Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.		
<u>Etapa de las Operaciones Concretas</u> Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.		7-11 años
<u>Etapa de las Operaciones Formales</u> En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.		11 años en adelante

De acuerdo a los 4 periodos que muestra Piaget en su teoría cognitiva, podemos clasificar y seleccionar en que etapa del desarrollo de la niñez, es conveniente mostrar este tipo de material audiovisual sobre la promoción y no violación a los derechos de la niñez. Con la descripción citada en cada periodo vemos que la etapa de las operaciones concretas, es una etapa donde el niño(a), comienzan a realizar proceso de razonamiento mas lógicos, los cuales pueden aplicar a problemas o situaciones concretas o reales, también en esta etapa se lo puede considerar al niño y la niña como un ser verdaderamente social, ya que podrá hacer ordenamientos mentales de esquemas lógicos y clasificara conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad. Esta etapa de la niñez está comprendida en el rango entre 7 y 11 años de edad. Este rango de edad, es con el cual definiremos nuestro público objetivo al cual estará dirigido el tip animado. Con ellos se realizara una encuesta para estar más cerca de lo que ellos piensan y así estar más precisos con las necesidades de las cuales ellos urgen.

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se

refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc. Basándonos en lo que representa este tipo de conocimiento, que es el físico, en el tip animado mostraremos entornos y elementos que ya sean muy familiares para los niños(as), así identificarán fácilmente cada uno de los elementos expuestos durante la animación los cuales ayudaran al desarrollo del tip animado y por ende a que el mensaje sea claro y fácil de captar.

El conocimiento lógico-matemático es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir

las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interactuar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

El conocimiento social, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

El ser humano recibe una capacidad positiva y constructiva, una disposición a aprender. Heredamos un “modus operandi”, una forma de relacionarnos con nuestro ambiente. Por eso el aprendizaje está directamente relacionado con el desarrollo. El desarrollo de nuestras capacidades intelectuales y cognitivas busca a través de la superación, alcanzar un equilibrio con el conocimiento que se ha de asimilar o la nueva situación que se debe resolver.

El desarrollo delimita las posibilidades de aprendizaje, y éste a su vez se verá impulsado por los conflictos y desequilibrios a que el sujeto se enfrenta en la vida cotidiana. La teoría de Piaget abre así espacio a una nueva concepción del aprendizaje: mucho más importante que asimilar un nuevo contenido concreto es el aprendizaje de la adaptación, de las tácticas e instrumentos de que dispone el sujeto para incorporar nueva información y nuevos esquemas a los que ya se tienen. Se trata, en definitiva, de aprender a aprender, y no de aprender una conducta concreta o un conocimiento específico.

4.2.2. La imitación de conductas. El público más susceptible a este tipo de información son los niños entre los 5 y los 12 años. La mejor manera de que ellos aprendan este tipo de conductas ambientales es el aprendizaje por imitación o mimesis. Este tipo de aprendizaje tuvo sus orígenes en la Grecia antigua, con representaciones teatrales, y ha perdurado hasta hoy, y lo podemos ver con frecuencia en el comportamiento diario de los niños. La mimesis es el aprendizaje por imitación. Muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros.

Para Aristóteles, no cabe la imitación del mundo ideal, en la Poética, la mimesis y su función imitativa es el modo esencial del arte para representar a la acción humana. Destacando, por este motivo, la función del poeta como el reconstructor de la fábula, a través de la imitación efectuada por los personajes en acción.

La manera más eficaz para que los niños puedan aprender por imitación de una pieza gráfica es por la animación. De acuerdo a la teoría del Aprendizaje como mimesis la cual habla y se basa en la importancia que tiene la imitación, representación y reproducción de cuerpos, gestos y rituales de lo social. Por esta razón se desarrollaran unos tips animados con comportamientos en donde se muestre la importancia de cada uno de los derechos

Los niños están particularmente expuestos a la influencia de la televisión por cuanto se encuentran en una fase de sus vidas en la que se adquieren hábitos, actitudes y comportamientos que contribuyen a formar (o deformar) su persona en desarrollo. Por ello, los adultos, y en especial los padres y las madres, deben vigilar y guiar a sus hijos en su contacto casi cotidiano con este medio de comunicación para que obtengan de él aquellos beneficios que puede proporcionarles y evitarles los innegables perjuicios que también puede ocasionarles.

4.2.3. Aprendizaje como mimesis. Desde la reflexión empírica de los griegos, la imitación era la clave del aprendizaje. Las representaciones teatrales y musicales de la Grecia antigua dieron lugar a la mimesis. La evolución filosófica de este concepto no ha borrado sus orígenes dramáticos. En filosofía, y dentro de un contexto de la imitación o representación teatral, Platón señala que la mimesis es solo la apariencia de las imágenes exteriores de las cosas, que constituyen el mundo opuesto al de las ideas. Esta imitación de la realidad, solo es una copia de la copia del mundo de las ideas. Hoy en día, la noción de mimesis vuelve a tener actualidad a raíz del reconocimiento de la importancia del cuerpo y de los gestos en la representación y reproducción social.

Necesitamos la representación para materializar nuestras prácticas, incluso las intelectuales. Las posibilidades creativas o represivas de la mimesis no dependen obligatoriamente de la intención discursiva de los actores. Christoph Wulf subraya

este hecho apoyándose en los rituales y ceremonias de lo social.

En el siglo XIX, ante la aparición de la fotografía, se consideró este instrumento como el medio más satisfactorio de imitación perfecta (objetiva) de la realidad, según leyes de mecánica y óptica, sin la intervención de la mano del artista. A través de esta concepción mecánica de la realidad se inició el cuestionamiento de la función de la pintura, dentro de la función imitativa, como también se inició el análisis del estatuto de la fotografía dentro del arte, en tanto se trata de un medio tecnológico que se opone al trabajo (manual) del artista.

Dado a que este problema de los derechos de la niñez nos compete a todos indiscriminadamente, una manera de solucionarlo es divulgar estos derechos, para que tanto adultos como niños, tengan conciencia de ellos.

4.2.4. Manera de Comunicarse de los Niños. El ser humano cuenta con varios logros, uno de ellos es la capacidad que tiene para comprender y utilizar el lenguaje, este a su vez se caracteriza por el gran desarrollo que se adquiere a través de los años. La primera palabra se aprende hacia los 12 meses, y a los 2 años de edad la mayoría de los niños tienen ya un vocabulario de unas 270 palabras, que llegan a las 2.600 a la edad de 6 años.

El aprendizaje en los niños es un tema que no puede explicarse por sí solo, por esta razón se han establecido varias hipótesis, aunque cabe anotar que la más destacada y posible es la del lingüista estadounidense Noam Chomsky, quien planteó que “El cerebro humano está especialmente estructurado para comprender y reproducir el lenguaje, por lo que no requiere aprendizaje formal, y se desarrolla al entrar el niño en contacto con él”.³⁹ Aunque los psicolingüistas del desarrollo no están de acuerdo con todos los conceptos de Chomsky, sí aceptan los sistemas lingüísticos mentales especiales. Aún hoy, los teóricos del lenguaje especulan con la relación entre el desarrollo cognitivo y el lenguaje.

4.2.5. Análisis transaccional. El Análisis Transaccional usa información referente a la forma en que las personas interactúan el uno con otro, desde cada uno de los estados del Yo: el Padre, el Adulto y el Niño. Del análisis de estas interacciones, el análisis transaccional, con ayuda de los contratos terapéuticos, pueden ayudar a las personas a corregir patrones disfuncionales e improductivos del comportamiento diario que llamamos juegos y al hacerlo ayudan a que las personas abandonen las formas de interacción durante gran tiempo profundamente sostenidas, que resultan nocivas y auto limitantes.

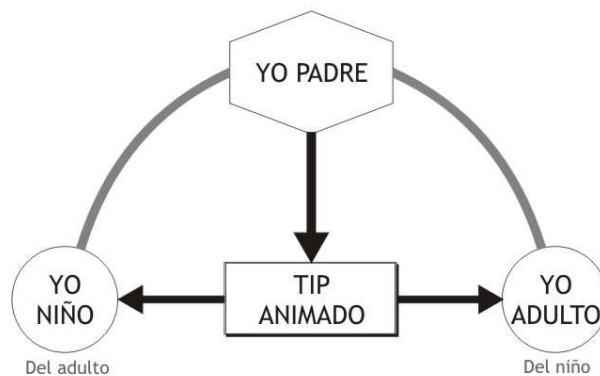
“Es un método de tratamiento de los trastornos afectivos creado por el psicoanalista estadounidense Eric Lennard Berne, fruto del desarrollo de una

nueva teoría de la personalidad y de las relaciones sociales”¹⁵.

EL NIÑO: Cuando estamos en el estado del yo Niño nosotros actuamos como el niño que una vez fuimos. No estamos sólo haciendo una escena; nosotros pensamos, sentimos, vemos, escuchamos y reaccionamos como un niño de tres, cinco u ocho años de edad. Los estados del yo son estados plenamente experimentados del ser, no sólo roles. Cuando el Niño es odioso, o amoroso, impulsivo, espontáneo o juguetón se le llama Niño Natural. Cuando es pensativo, creativo o imaginativo se le llama Pequeño Profesor. Cuando está atemorizado, culpable o avergonzado se le llama Niño Adaptado. El Niño tiene todos los sentimientos; miedo, amor, ira, alegría, tristeza, vergüenza, etc.

El Niño frecuentemente es culpado de ser la fuente de los problemas de las personas porque está centrado en sí mismo, es emocional, poderosos y se resiste a la supresión que viene con crecer.

Gráfico 1. Esquema Análisis transaccional



YO PADRE: El Padre es como una grabadora de cinta. Es una colección de códigos de vida pregrabados, prejuizados y prejuiciados. Cuando una persona está en un estado del yo Padre piensa, siente y se conduce como uno de sus padres o alguien que toma su lugar. El Padre decide, sin razonar, como reaccionar a las situaciones, lo que es bueno y es malo, y como las personas deben vivir. El Padre juzga para o contra y puede ser controlador o dar apoyo. Cuando el Padre es crítico se le llama Padre Crítico. Cuando da apoyo se le llama Padre Nutritivo. Con un Padre excluyente como único estado del yo funcionando, la persona tiene que vivir sin el beneficio de su Niño o Adulto, y por lo tanto está cercenado de dos

¹⁵ Microsoft Encarta versión 2007 [DVD-ROM]. Redmond, Washington: Microsoft Corporation, 2007. 1 DVD-ROM.

terceras partes de su potencial humano.

El Padre usa viejas "grabaciones" para resolver problemas y por lo tanto generalmente está veinticinco años atrás de los tiempos, esto es útil cuando no hay información disponible al Adulto, o no hay tiempo para usar el pensamiento del Adulto. El Niño por otro lado, creará soluciones novedosas basadas en la intuición pero estas soluciones pueden no ser tan confiables como las decisiones basadas en hechos que hace el Adulto.

EL ADULTO. Cuando la persona está en el estado del yo Adulto, funciona como una computadora humana. Opera en los datos que colecciona y guarda o usa para tomar decisiones de acuerdo a un programa basado en la lógica.

Cuando la persona está en el estado del yo Adulto usa pensamiento lógico para resolver problemas, asegurándose de que las emociones del Niño o Padre no contaminen el proceso. Las personas podrían concluir con esto que las emociones no son buenas. Pero solo significa que para ser racional y lógicos debemos ser capaces de separarnos a nosotros mismos de nuestras emociones. Esto no significa que ser racional y lógico es la mejor manera de ser todo el tiempo. De hecho, igual que el Padre excluyente hace un ser humano incompleto, también un Adulto excluyente tiene un efecto desvitalizante en las personas. Las personas siempre pueden objetar: "¡Yo soy un adulto y tengo emociones!" Y tienen razón. Ser un ser humano maduro o crecido no es lo mismo que estar en el estado del yo Adulto. Los niños pequeños pueden estar en su Adulto y las personas crecidas bien ajustadas pueden usar su Padre y su Niño todo el tiempo.

El Adulto computa todos los datos que se le alimentan. Si los datos están al día, entonces las respuestas del Adulto serán propicias y más efectivas que las soluciones del Padre. Si los datos son incorrectos la computadora del Adulto producirá respuestas incorrectas. Una función muy importante del Adulto es predecir resultados y proveer una crítica basada en hechos de la efectividad de la conducta de las personas en la persecución de las metas que eligieron. Esta función crítica basada en hechos es diferente de la función basada en valores del Padre Crítico.

A veces el Adulto usa información que tiene su origen en el Niño o en el Padre y que puede estar incorrecto. A esto se le llama contaminación. Cuando una contaminación viene del Padre se le llama prejuicio. Por ejemplo, cuando alguien asume que las mujeres prefieren seguir el liderazgo de un hombre en vez de tomar sus propias decisiones es un dato que viene al Adulto desde el Padre y es una contaminación porque es aceptado como un hecho sin cotejarlo con la realidad.

La misma aceptación de información no cotejada puede ocurrir con la información que provee el Niño en cuyo caso se le llama autoengaño. Un autoengaño que

generalmente el Adulto acepta como realidad. Por ejemplo, cuando una persona está convencida de que está siendo envenenado por el gobierno, probablemente esto esté basado en los miedos de su Niño que el Adulto acepta, en vez de en hechos. Un proceso extremadamente importante en el análisis transaccional es la descontaminación del Adulto.

Lo que queremos con nuestra pieza audiovisual animada sobre los derechos de la Niñez, es que nuestro público objetivo, tanto en el niño niña y adolescente, llegar a su yo adulto, con el que sabemos que va acumular lo que vea en la pieza audiovisual, lo analizara y entenderá que él tiene derechos, los cuales debe hacer respetar. Y por otra parte llegar al Yo Niño de los adultos, para que estos recuerden esa bella época de su vida, y reflexionen que es una época muy importante en la vida de todo ser humano, la cual no se debe entorpecer.

4.2.6. Los niños y la tecnología

- **La Televisión, medio de influencia en la niñez.** No está de más decirlo, la televisión no es ni buena ni mala, simplemente es un medio tecnológico cuyo contenido va siendo el resultado de la participación simultánea de fuerza empresariales, sociales y culturales. Su influencia no es neutra y, en el caso de la infancia, podría ser un excelente medio para enriquecer su desarrollo cognitivo, social y afectivo¹⁶. Sin embargo esto cuesta creerlo en la actualidad, ya que el contenido de este medio en general se ha venido degradando, cada vez en el contenido programático de los canales nacionales, el público infantil está siendo relegado, y son muy pocos los realizadores que aun se preocupan por estar pendientes de enriquecer el contenido en pro del desarrollo de la infancia, ya que somos los adultos los que quienes tenemos la obligación de hacer de la televisión un medio enriquecedor y no uno que empeore el progreso de nuestra niñez.

Es por esta razón que con la realización de los tips animados, tendremos muy en cuenta a nuestra niñez, para que ellos se instruyan acerca de una problemática de cual ellos son principales protagonistas (victimas), y tengan muy presente este tema, y sean capaces de hacerlos respetar. Y es que está en nuestras manos construir un país un país para nuestra niñez. Un país que como dijera Gabriel García Márquez, esté al alcance de ellos y “canalice hacia la vida la inmensa energía creadora que durante siglos hemos despilfarrado en la depredación y la violencia y nos abra al fin desgracia del coronel Aureliano Buendía”.

La comisión nacional de televisión, prevalece los derechos de la niñez sobre los demás; (Artículo 44) con el cual su espíritu coincide con la aspiración universal

¹⁶ BERMEJO, Jesús. Narrativa audiovisual: Investigación y aplicaciones. Madrid: Pirámide, 1996. p. 45.

contenida en la Convención de los Derechos de la Infancia, y de la cual todos queremos que se sea una realidad¹⁷.

Y para la nuestra sociedad, la televisión es un medio que tiene la capacidad de llegar a cada hogar sin excepción, deja de solo ser una herramienta de comunicación, sino que también se convierte en una herramienta que contribuye a la educación y a la movilización social. Pero para lograr grandes cosas por medio de la televisión se necesita que todos participemos activamente por esta causa, cosa que en el último año, varias empresas privadas se han interesado en el tema, y se han trazado varias rutas de acción que se transforman en desafíos para trabajar a partir de hoy de manera conjunta en cuatro ámbitos de acción, partiendo de los siguientes considerandos:

Que la televisión a través del entretenimiento y la información, puede aportar sin duda a la promoción y a la activación de procesos de convivencia; al fortalecimiento de nuestra identidad diversa y a la recreación de valores que promuevan el respeto por los niños y niñas, el reconocimiento de sus derechos, de su libertad de expresión y opinión, y la responsabilidad de todos para procurar su crecimiento en las mejores condiciones de vida y en un entorno armónico.

Que en medio de una crisis como la que vive Colombia, la televisión como medio de comunicación social de masas, teniendo en cuenta las posibilidades derivadas de su alto nivel de penetración y como uno de los agentes socializantes, puede profundizar aun mas en los procesos de reflexión y análisis y contribuir con mecanismos efectivos a este propósito.

Que son muchas las entidades públicas y privadas que participan en la televisión y que puedan cooperar, mediante el presente compromiso y llegar a acuerdos en cuatro áreas, en las que se puedan desarrollar procesos concretos, para lograr que:

- **Fomento:** Generar líneas de fomento que favorezcan la producción de televisión infantil en canales privados y públicos. Crear un fondo con aportes de Empresas, para el apoyo y estímulo a la producción de televisión infantil nacional.
- **Producción:** Mantener siempre presente que los niños forman parte de la población televidente y en consecuencia que la generación de contenidos busque en lo posible adecuarse a las necesidades y características de este tipo de audiencias.

¹⁷ Televisión Infantil [en línea]: Texto Compromiso Nacional por una televisión de calidad para la infancia. Santa fe de Bogotá: Comisión Nacional de Televisión, 2005. [consultado 12 de Marzo de 2008]. Disponible en internet: http://www.cntv.org.co/cntv_bop/tv_infantil/

Fomentar la creación de programas de especialización, profundización o maestría orientadas a capacitar profesionales mejor calificados en el área de producción de televisión infantil; con esto se busca desarrollar una industria, garantizar producción nacional de calidad y abrirse a mercados de exportación.

- **Participación Ciudadana:** Promover que los ciudadanos tengan oportunidad de expresar su opinión con respecto a la programación para la infancia y que sean escuchados por quienes programan, emiten y regulan el tema.

Desarrollar un plan en las escuelas alrededor del tema del uso de medios, en articulación con el Ministerio de Educación y en asocio con las secretarías de educación y las redes y ligas de televidentes activas y responsables.

- **Investigación:** Fomentar estudios e investigaciones sobre los múltiples aspectos de la televisión para la infancia destinados a que las instituciones, empresas vinculadas al ramo y los ciudadanos cuenten con mejores elementos de juicio y puedan, en esa medida, calificar mejor sus aportes al tema y sus derivados.

Conformar comités de calidad y creatividad que estén en permanente creación de la programación, en particular de los contenidos, para formular propuestas y analizar el comportamiento de las audiencias infantiles.

- **La influencia de los dibujos animados en el público infantil.** Hoy en día se ha estado anunciando una nueva época en la infancia, por desgracia, muchos de los que estudian la vida de los niños y niñas no ha reconocido esta etapa determinante. Además solo hay minoría de observadores que han valorado el hecho que la explosión de imágenes tan característica de nuestra época contemporánea ha desempeñado un papel central en el debilitamiento del desarrollo tradicional de la infancia. El mundo actual está lleno de imágenes gráficas y éstas forman parte del día a día de cualquier niño, con esto no solo nos referimos a la televisión, el cine o los videojuegos sino también a todo lo que pueda ser percibido por el ojo del niño, vallas publicitarias, señales de tránsito, y un sin fin de cosas que pueden ver en las calles.

Actualmente tener control de lo que están viendo en televisión los niños y niñas, es muy difícil para los padres, ya que el modelo actual de vida se los impide, ellos trabajando todo el día, y es solo en la noche, en donde pueden compartir un tiempo con sus hijos. Dejando en manos de los canales de televisión gran parte de responsabilidad en la crianza de la niñez. Ante esta situación los padres, han perdido el papel que desempeñaron en otro tiempo en el desarrollo de los valores y de la visión del mundo. Hasta mediados del siglo pasado la protección de la infancia de los niños y de las niñas estaban controladas por los padres.

En la actualidad los niños y niñas no ven el mundo como es sino más bien como se lo muestran los creadores de imágenes visuales de las distintas corporaciones mediáticas. Frente a este problema resulta difícil proteger a los niños y niñas de todas imágenes que consumen. La situación con la que nos encontramos es atemorizadora pero fundamental. Debemos desarrollar una educación que trate esta revolución cultural de un modo que se enseñen a los niños y niñas a dar sentido al mundo de las imágenes y al desconcierto de información que existe en la realidad. De este modo la escuela se convierte en un espacio donde se construyen significados y expresiones y donde se reproducen la comprensión y la interpretación. (Steinberg, 2000).

Es por esta razón que con un producto audiovisual, que será proyectado en franjas distintas, en donde ambos públicos, adulto e infante, puedan observarlo, y tanto el niño como el adulto, cada uno desde su punto de vista, lo haga suyo y se concientice, de una problemática a la cual no son ajenos.

4.2.7. La Percepción (Gestalt). La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización (Matlin y Foley 1996). La organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos, implica la actividad no sólo de nuestros órganos sensoriales, sino también de nuestro cerebro (Feldman, 1999).

La teoría de la Gestalt postula que percibimos los objetos como "todos" bien organizados, más que como partes separadas y aisladas. No vemos pequeños fragmentos desarreglados al abrir nuestros ojos para ver el mundo. Vemos grandes regiones con formas y patrones bien definidos. El "todo" que vemos es algo más estructurado y coherente que un grupo de fragmentos aislados; la forma es más que la simple unión de los fragmentos –se asume como el principio de la sinergia en la Teoría General de los Sistemas, que postula que el "todo" es mayor que la suma de sus partes y que las partes individualmente no explican la conducta del "todo" o sistema–.

Los tres psicólogos que más se asocian con la teoría de la Gestalt son: Max Wertheimer (1923), Kurt Koffka (1935) y Wolfgang Köhler (1947). Éstos investigaron tres áreas: las leyes de agrupación, la "bondad" de las figuras –Ley de Prägnanz– y las relaciones entre figura y fondo. No obstante ciertas limitaciones en la teoría, sus planteamientos siguen teniendo vigencia en la explicación de la percepción de las formas.

Relación figura–fondo. Las partes de un diseño se organizan con respecto a una figura y sobre un fondo. Cuando dos áreas comparten un límite común, la figura es la forma distintiva con bordes claramente definidos. El fondo es lo que sobra, lo que está por detrás.

Edgar Rubin (1915 – 1958), psicólogo danés, fue uno de los primeros en intentar poner en claro lo que constituye la figura, en oposición al fondo. Llegó a cuatro conclusiones acerca de la figura y el fondo:

El fondo parece continuar detrás de la figura. La figura parece que está más cercana a nosotros, con la localización clara en el espacio. Por el contrario, el fondo se encuentra más alejado y no tiene una localización bien definida, simplemente está en algún sitio en la parte posterior.

La figura es dominante y nos impresiona más que el fondo; se recuerda mejor y se asocia con un mayor número de formas. Según Rubin, la figura parece dominar el estado de conciencia. Por otro lado, el fondo parece formar parte del espacio general.

Leyes de Agrupación. Dentro de la perspectiva gestáltica, estas leyes constituyen un intento por identificar las claves más relevantes de la visión de objetos en conjuntos:

- Ley de la similitud: determina que los objetos similares tienden a ser percibidos como una unidad.
- Ley de la proximidad: establece que los objetos contiguos tienden a ser vistos como una unidad.
- Ley de las regiones comunes o del destino común: cuando los objetos se mueven en la misma dirección, los vemos como una unidad.
- Ley de la buena continuación: postula que los objetos que se encuentran arreglados en una línea recta o una curva tienden a ser vistos como una unidad.
- Ley del cierre: establece que cuando una figura tiene una hendidura, nos inclinamos a verla como una figura completa y cerrada.
- Ley de la simplicidad: cuando se observa un patrón, se percibe de la forma más básica y directa que nos es posible.

4.3. MARCO LEGAL

4.3.1. Código de la infancia y la adolescencia. Es un manual jurídico que establece las normas para la protección de los niños, niñas y adolescentes y tiene como fin garantizarles su desarrollo integral para que crezcan en el seno de su familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

En Colombia existe un código de la infancia en el cual se numeran y clarifican textualmente cada uno de los derechos. Explicando públicamente quienes y cuales son actos que se deben cumplir para darle una plena protección a nuestra niñez

“El código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión”.¹⁸

Este código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado. Los cuales especificaremos en el siguiente subtítulo.

Para ver más información al detalle de lo que dice claramente cada artículo del código de la infancia y adolescencia, véase anexo 4.

4.3.2. Garantes de los derechos de la niñez. La Familia, la Sociedad y el Estado, cada uno desde su hacer y desde su propio espacio, son quienes deben garantizar los derechos de la niñez. La perspectiva de derechos invita a la familia, sociedad y al Estado para lograr una construcción colectiva de la cultura en favor de la infancia.

La Familia, como ese nicho que acoge al niño desde su concepción y que va tejiendo en su interior esa red de relaciones tan significativas y decisorias en la formación del niño como persona, como ser humano, como ciudadano y por tanto como niño sujeto de derechos. Para ejercer la familia su función, requiere de ciertas condiciones sociales para estar bien y ser la constructora de valores éticos que caracterizan la democracia: responsabilidad, tolerancia, obligación moral hacia otros y el respeto por los derechos.

La Sociedad, como elemento fundamental donde se mueven los niños, es el espacio amplio donde los niños ejercen sus derechos y viven su niñez a través de la interacción con su medio. Por esta razón, se requiere de una sociedad que posibilite condiciones de vida que aseguren al niño su crecimiento y desarrollo humano en un ambiente de bienestar común, donde prevalezca el niño como interés superior.

El Estado, a través de acciones concretas tendientes a mejorar las condiciones de vida del núcleo familiar, las condiciones sociales, garantizando la permanencia de las acciones emprendidas y la transformación de su realidad.

El ICBF, como integrante y representante del Estado y en cumplimiento de la misión institucional, considera fundamental, como aporte en la construcción de un proyecto cultural en favor de la infancia, promover, fomentar y proteger el

¹⁸ COLOMBIA, LEYES, DECRETOS, ETC. Nuevo Código de la Infancia y la Adolescencia 2007. Bogotá, D.C.: Momo ediciones, 2007. p. 5.

cumplimiento de los derechos de la niñez, así como propiciar y gestionar acciones de apoyo al bienestar familiar, a nivel nacional, departamental y municipal y en los ámbitos familiares y comunitarios.

El ICBF como coordinador e integrador del Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF), juega un papel fundamental en las tres instancias, Estado, sociedad y familia, puesto que aglutina a quienes contribuyan o estén llamadas a contribuir, directa o indirectamente, en la garantía de los derechos de los niños:

- Representantes del Estado como Entidades Territoriales, Ministerios e Instituciones.
- Sociedad organizada, organizaciones comunitarias y empresa privada.
- A la familia.

Para este fin, desarrolla procesos que buscan favorecer una acción eficaz en la familia, la sociedad y el Estado, en cuanto a su responsabilidad y corresponsabilidad en la protección de la niñez y, por consiguiente, de la familia, lo que implica apropiarse totalmente del paradigma de LA PROTECCION INTEGRAL DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ, tanto en su conceptualización como en su gestión, para garantizar el ejercicio de estos derechos, como principios éticos y jurídicos, con el concurso de las entidades que conforman el SNBF, desde los espacios locales, municipales y departamentales .

4.3.3 Procedimiento en caso que se vulneren los derechos de la niñez

- Existen dos procedimientos:
 - Administrativo: Son las diferentes actuaciones que desarrolla la autoridad competente (Defensor de Familia, Comisario de Familia o Inspector de Policía) tendientes al restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Este procedimiento puede durar máximo seis (6) meses con el fin de practicar las pruebas y diligencias tendientes a proteger a los niños y adolescentes cuando sus derechos han sido vulnerados. Igualmente se toman las medidas de protección en favor de los niños.

- Judicial: Es el proceso que realiza el Juez de Familia con el fin de adoptar medidas de protección para los niños, niña y adolescente a quienes se les han vulnerado sus derechos.

- Se encarga de:
 - Revisar las decisiones del Defensor de Familia o del Comisario de Familia.
 - Resolver sobre el restablecimiento de los derechos del niño, niña o adolescente cuando el Defensor de Familia o el Comisario de Familia ha perdido su competencia (después de 6 meses).

4.3.4. El Derecho de Autor

- **Que se entiende por autor.** Es la persona natural que crea una obra. Aquella que realiza una labor intelectual y que efectivamente expresa y materializa sus ideas.
- **Que es obra.** Es la creación intelectual original de una persona natural en el campo literario o artístico, susceptible de ser reproducida o divulgada; por ejemplo: libros, monografías, programas de computador, pinturas y audiovisuales, entre otros.
- **Que es derecho de Autor.** Es un conjunto de normas encaminado a proteger a los autores y a los titulares de obras. Concede a éstos la facultad de controlar todo lo relativo al uso o explotación de su obra.
- **Qué se entiende por obra audiovisual.** Es toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, destinada a mostrarse esencialmente en aparatos de proyección o en cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, independiente del soporte material que la contiene.
- **Quién es el titular de los derechos de autor de una obra audiovisual.** Los derechos patrimoniales de la obra audiovisual se reconocen a favor de productor, salvo pacto en contrario, a quien los participantes (director, autor de guión, autor de música, dibujantes, realizadores y demás) transfieren sus derechos patrimoniales.
- **Qué es una tesis de grado.** Es una obra literaria, resultado de una investigación original e individual, sustentada en conocimientos y razonamientos teóricos, métodos y técnicas, con rigor y coherencia científicos.
- **De quién son los derechos de la tesis de grado.** La totalidad de los derechos (morales y patrimoniales) son del alumno o grupo de alumnos que la elaboraron. La universidad no tiene ningún tipo de derecho, salvo que

expresamente haya manifestado su interés en adquirir y adquiera efectivamente dichos derechos. En este caso, la universidad y el autor deben suscribir un contrato con reconocimiento de firmas ante notario, sin olvidar que solo serán objeto de cesión en todo o en parte, los derechos patrimoniales, nunca los derechos morales.

Los anteriores puntos fueron extraídos del documento “Lo que usted debe saber sobre el derecho de autor”, el cual fue escrito por Rodrigo Martínez Gómez y Elsa Cristina Robayo Cruz con el aval de la Dirección General de Derecho de Autor.

4.4. MARCO CONTEXTUAL

A nivel mundial, organizaciones de la talla del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, han puesto en marcha campañas en pro de la niñez mundial. ‘Los Dibujos Animados en pro de los Derechos de los Niños’ es una iniciativa de radio y televisión organizada por UNICEF, con el propósito de informar a la población del mundo acerca de los derechos de la niñez. Hasta la fecha, se han establecido alianzas en 32 países con casi 70 estudios de dibujos animados que han producido anuncios breves de servicio público sin palabras con una duración de 30 segundos.

UNICEF en Colombia junto con el canal RCN, también realizaron un proyecto muy importante en pro de la no violación de los derechos de la niñez, en consistió, en reunir grupos de niños de distintas regiones del país, para que fueran ellos mismo quienes realizaran un filminuto contando sus vivencias y problemas por los que tienen que vivir a diario. Esta iniciativa reunió a muchos niños y niñas, los cuales escribieron, dirigieron y grabaron ellos mismo cada pieza audiovisual, haciendo que este proyecto involucre directamente a los afectados por esta problemática.

En total se realizaron 50 filminutos, de los cuales el canal RCN mostró al aire 27 de ellos, los días sábados en su franja infantil “Bichos”.

Tal vez el estudio más significativo que se haya realizado en Colombia sobre televisión y niñez sea el de la investigadora Maritza López de la Roche “Los Niños como Audiencias”. Este estudio explora, desde la perspectiva de las audiencias, el universo de los imaginarios infantiles en sus relaciones con lo próximo (la familia, el barrio, etc.) y lo lejano (la ciudad, el país y el mundo) y las maneras en que los medios de comunicación intervienen en la construcción de dichas imágenes.

Propone que los niños y niñas son más que espectadores frente a los medios, son actores sociales, sujetos de derecho y consumidores activos de los mensajes mediáticos, coincidiendo con la investigación de la Universidad Externado de Colombia, mencionada al comienzo de ese artículo. La riqueza de esta

investigación se relaciona con su diseño metodológico ya que junto a las encuestas utilizó técnicas cualitativas, como la etnografía, los talleres de ver televisión, la lectura de libretos en voz alta, los relatos y las escenificaciones.

Esas y otras investigaciones permiten hacer un mapa de conocimientos sobre el tema de televisión y niñez en algunos puntos:

- El tiempo dedicado por niño a ver televisión diaria en Colombia es de 3.2 horas.
- El 70% de los niños ve televisión en la tarde. El porcentaje aumenta a 75% en las noches.
- Los niños prefieren las novelas y seriados (con más de un 50%), luego los dibujos animados (27.7%).
- Los programas recreativos que incluyen animados y cuentos infantiles presentan 176 escenas violentas por día.
- Los temas que más preocupan a la hora de investigar sobre televisión son la violencia, el sexo, la educación y los niños.
- La relación entre el tiempo que dedican los niños a ver televisión y a leer texto impreso se da en términos desiguales, superando la primera a la segunda por amplio margen.
- Los niños tienen plena autonomía para decidir qué ver en televisión, pues existe escaso o nulo control de ello, por parte de los padres.
- Los niños y jóvenes de estratos 1 y 2 asignan a la televisión significación de realidad y mundo. Los de estrato 3 y 4 proyectan ideales en la pantalla y generan identificación con sus personajes e historias.

4.4.1. Breve historia de la animación. La animación como tal nace mucho antes que el cine, cuando Emilie Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio (juguete Óptico*), el cual su funcionamiento se basaba en ilusiones ópticas producidas con aparatos anteriores al cinematógrafo, ejemplo el zoótropo que desarrolló Honer en 1834. Con este aparato novedoso para la época Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Gracias a esta calidad que le daba el Praxinoscopio y con algunas mejorías, crea el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas, dotadas de argumento en una pantalla, acompañadas de música y efectos sonoros. Las proyecciones en público que realizaba Reynaud en

* Juguetes Ópticos: Aparatos diseñados para demostrar o explotar el fenómeno físico de la persistencia de la visión.

el museo de Grévin de París en 1882, duraron 10 años hasta la aparición del cinematógrafo de los Lumière. Paralelo a esto Edwin S. Porter hace la primera animación de objetos, fotograma a fotograma, entre las animaciones que hizo se encuentran "How Jones Lost his Roll" y "The Whole Dam Family and the Dam Dog". En las cuales los intertítulos, están realizados con recortes de letras, las cuales se movían alrededor de la pantalla hasta formar las palabras en el orden adecuado.

J. Stuart Blackton, un inglés afincado en los Estados Unidos produjo la primera película animada llamada "Humorous Phases of Funny Faces" (Fases divertidas) en 1906. En el siguiente año hace "The Enchanted House", en la cual la fotografía stop-action se usó repetidamente para dar vida a objetos inanimados. Este filme tuvo mucho éxito, que hasta la técnica implementada por J. Stuart se divulgó entre todos los cineastas de todo el mundo, creando historias con marionetas, títeres y maquetas. Es así como nace lo que hoy en día llamamos Animación por Stop-motion.

Emile Cohl, dibujante de comics, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, en donde dio vida en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo. En Francia, al acabar la primera guerra mundial, creó junto con Louis Forton la serie protagonizada por Pieds Nickelès. Realizó a continuación Fantasmagoría, film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo. Cohl, no animaba objetos sino caracteres autónomos con personalidad propia, de ahí que se le considere el precursor específico de los cartoons.

Si el género nació en Francia, conoció su desarrollo y esplendor en los Estados Unidos. Winsor McCay, dibujante de comics, era autor de una famosa tira del New York Herald, "El pequeño Nemo". McCay se interesó por el cine de animación y se puso en contacto con el propio Blackton. El resultado fue el estreno en 1911, de un vodevil en el cual, en un momento dado, sobre una pantalla aparecía el popular Nemo en movimiento.

Los hermanos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad, ellos fueron los mayores competidores de Walt Disney. Ambos crearon grandes éxitos de los dibujos animados como el travieso payaso Coco (1920-1939) y la seductora Betty Boop (1930-1939) inspirada en la cantante Helen Kane, su risa característica "poopoo-pi-doo" sería un rasgo del que se apropió Marilyn Monroe. Y desde 1940 se empezaron a desarrollar una infinidad de largometrajes animados de casas como Walt-Disney, Hanna-Barbera, Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Mayer, entre otras. Es así como termina una parte de la historia de la animación. Las novedades tecnológicas, especialmente las computadoras, han marcado un antes y un después en la realización de este tipo de forma de entretenimiento. Aún hoy, en el siglo XXI hay mucho por crear y

descubrir en este terreno.

4.4.2 Historia de la Animación en Colombia. En Colombia la historia del dibujo animado se remonta hasta el año 1930, tiempo en el que los hermanos Acevedo en la ciudad Medellín dan los primeros pasos en la elaboración de dibujos animados pero durante 30 años la animación permaneció sumergida en el olvido. Hasta 1960 que -con la llegada al país del francés Robert Rosse- la animación vuelve a aparecer en el medio. Rosse se asocia con Corafilm una empresa productora de dibujos animados para cine que le permite construir la primera escuela de dibujantes, con el fin de empezar a enseñar el arte y desarrollar los primeros experimentos. De esta época sólo algunos sobrevivieron artísticamente para convertirse en los verdaderos creadores de la animación comercial. Ellos fueron Fernando Laverde (quien en 1971 realiza el primer corto animado colombiano llamado "El país de bella flor"), Luis Enrique Castillo (quien en el 76 hace cortometrajes basados en los cuentos infantiles de Rafael Pombo) y Nelson Ramírez, quizás el más importante por ser el pionero de la animación de comerciales y quien luego de 10 años de trabajo artesanal, durante los que desarrolló comerciales para cine y televisión, se convirtió en el maestro de la animación, trabajando para la empresa Cinesistemas. Nelson Ramírez Producciones fue la escuela de la mayoría de los animadores que participaron en los trabajos de dibujo animado comercial más importantes y con un toque moderno de los años 70's, 80's y 90's. Fue la empresa de dibujo animado más grande de Colombia, sin embargo, Nelson Ramírez no trascendió de la producción de comerciales y con la crisis de la segunda mitad de los años 90 perdió la fuerza que tenía.

Los trabajos se realizaban de forma artesanal, con programas rústicos los cuales hacían que el 80% del trabajo fuera manual y la animación era trabajada en stop motion (un programa el cual sirve para disparar fotograma por fotograma y que se usa para hacer siluetas recortadas con animación) que fuera la primera técnica en usarse en Colombia para hacer animación. Así, se dibujaba y coloreaba en blanco y negro logrando hasta setecientas gamas de grises diferentes. Pero la forma de trabajo "artesanal" fue cambiando con el desarrollo de nuevas tecnologías y nuevas ideas que fueron evolucionando el mundo de la animación, con programas que han sido traídos de otros países como el 3d y 2d con el fin de mejorar y disminuir en un 50% el tiempo de elaboración manteniendo la calidad del resultado final.

Las nuevas técnicas llevaron a profesionalizarse en el campo publicitario, tanto que hoy en día son muchas las empresas de publicidad que compiten en calidad y tiempos de producción con las argentinas y brasileras que se consideran las mejores de Latinoamérica en comerciales animados. Paradójicamente, y a pesar del mal momento que vive el país, la diferencia radica en que las agencias colombianas cobran presupuestos muy altos en comparación con los otros países

del continente. Un solo comercial animado de escasos 30 segundos puede alcanzar los 100 millones de pesos. De ahí que, hoy por hoy, muchas animaciones se estén realizando en el exterior.

No obstante, los más "emprendedores" creativos del país trabajan para generar técnicas más económicas de animación como es el caso del 3D y así afrontar la crisis económica que ha disminuido el trabajo publicitario. Actualmente, existen empresas de publicidad que realizan muy buenas animaciones, mezclando 2D, 3D, volumen y sombra.

4.4.3. Principios Básicos de la Animación. La animación tradicional cuenta con muchos años de experiencia y durante estos años, que también han sido de experimentación, se han hallado principios que deben ser considerados para introducir la sensación de realidad, esos principios básicos son:

- **Difuminado del Movimiento.** Si las imágenes no son refrescadas con la suficiente velocidad se produce lo que se conoce como efecto estroboscópico, las imágenes parece que se suceden a saltos. Para evitar este fenómeno cada fotograma es una interpolación de una imagen anterior y la siguiente.

- **Anticipación.** Preparación de la siguiente acción (por ejemplo, antes de salir a correr, forzar una postura en el sentido contrario). La anticipación permite:

- Preparar los músculos para la acción.
- Preparar al espectador y captar la atención hacia la acción principal.
- indicar la velocidad de la acción.

- **Estiramiento y compresión.** Para lograr movimientos fluidos y sensación de elasticidad se usan deformaciones como el estiramiento y la compresión. Los objetos se deforman en la dirección de desplazamiento para dar sensación de peso y gravedad. La deformación es perpendicular a la trayectoria en los impactos. La regla básica consiste en mantener el volumen de los objetos constante. Con estas deformaciones se evita el efecto estroboscópico de forma semejante al difuminado por movimiento.

- **Solapamiento y Continuación de las Acciones.** El solapamiento consiste en comenzar la siguiente acción antes de terminar la anterior (ejemplo, para abrir una puerta, el personaje al acercarse va estirando la mano antes de llegar a la puerta). La continuación significa que los movimientos no se detienen bruscamente, sino que continúan mas allá de su posición final (ejemplo, al golpear una pelota con una raqueta esta continua su movimiento por inercia mucho después de haber impactado la pelota).

4.4.4. Técnicas de animación. Las técnicas de animación podemos clasificarlas en dos grandes grupos: las que están hechas manualmente a partir de la manipulación de los más diversos tipos de materiales, y las que están generadas por ordenador y por lo tanto son imagen sintética.

Las técnicas manuales son las que se basan en el dibujo a mano alzada, en los relieves hechos por la manipulación de materiales sobre una superficie y las que animan de forma manual objetos físicos.

La técnica de la animación tradicional es la llamada paso a paso o stop motion, basada en la grabación cuadro a cuadro. Para ello, la herramienta básica es el temporizador, un dispositivo acoplado a la cámara que con un disparador capta una a una cada exposición.

La animación en relieve se realiza sobre una superficie horizontal y con una cámara vertical para hacer cada una de las capturas. Una de las técnicas más habituales es la utilización de papeles de colores recortados.

En la animación corpórea la posición habitual de la cámara es la horizontal, situada frente al decorado y los personajes. El material más utilizado es la plastilina ya que además de ser dúctil tiene una amplia gama cromática. Puede usarse cualquier tipo de material dúctil, como la arcilla, lacera, etc., aunque la verdad es que con imaginación puede llegar a utilizarse cualquier tipo de objeto.

La animación manual de objetos reales la capacidad de rectificación es muy limitada. Los movimientos se han de hacer de una manera continuada y en el orden natural. Para conseguir esta continuidad hay que grabar todos los planos de una escena de principio a fin en una misma sesión. En caso de un error no hay posibilidad de enmienda y consecuentemente hay que volver a iniciar la escena.

La animación tridimensional dota de una gran fuerza visual a las formas así creadas y da al espacio que las envuelve una gran profundidad. La animación 3D crea sensación de espacio, pues da verosimilitud física a los objetos y hace que los veamos envueltos en una atmosfera en tres dimensiones.

Para la creación de los tips animados sobre los derechos de la niñez, la técnica que empleara el grupo de investigación es la de animación por retazos, también conocida en inglés como cutout animation, básicamente esta técnica permite dividir a los personajes en sus articulaciones, esto con el fin de lograr darle vida al personaje, ya que será por medio de estas divisiones que se lograra el movimiento deseado.

- **Animación 2D.** Es la animación que representa elementos que se despliegan en un sistema de coordenadas de dos dimensiones, es decir, sobre el plano. En esta categoría entran los dibujos animados. Técnica el cual nos basaremos para realizar los tips animados sobre los derechos de la niñez.

- **Técnicas tradicionales de la animación 2D.** En esta técnica los cuadros o marcos se graban en fotogramas de una película y se proyectan a una velocidad alta. Las principales técnicas son:
 - **Por fotograma Clave.** Esta es la técnica utilizada en los dibujos animados tradicionales. En esta técnica, los dibujantes con mucha experiencia crean las imágenes clave de una animación tales como las de inicio o fin de un movimiento. A partir de estos fotogramas, el resto del equipo dibuja la serie de fotogramas que los conectan.
 - **Por Capas.** En esta técnica los fotogramas no se dibujan sobre papel, sino sobre películas transparentes de acetato, de este modo al superponer varias de ellas se puede ver una escena compuesta por varios personajes animados de modo independiente. Esta técnica a menudo se combina con la animación de fotogramas clave y presenta las siguientes ventajas.
 - **Por recortes.** Esto significa que cuando se mueve un personaje no se mueve a dibujar por completo, sino simplemente a las partes móviles y luego se montan. De esta forma se estudia previamente cada animación y se determinan que partes no van a realizar movimientos parciales, y se dibujan y se animan por separado. El problema de la animación por recortes es el de las uniones entre piezas, que suelen tener que trabajarse bastante para que no se note demasiado. Un ejemplo muy famoso de esta técnica es The Simpsons.

4.4.5 Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. El ICBF, entidad adscrita al Ministerio de la Protección Social, es una de las instituciones más representativas del país. Fue creada en 1968 dando respuesta a problemáticas, tales como la deficiencia nutricional, la desintegración e inestabilidad de la familia, la pérdida de valores y la niñez abandonada.

El ICBF está presente en cada una de las capitales de departamento, a través de sus regionales y seccionales. Adicionalmente, cuenta con 201 centros zonales, los cuales son puntos de servicio para atender a la población de todos los municipios del país. Actualmente cerca de 10 millones de colombianos se benefician de sus servicios.

De esta forma, a niños y niñas, jóvenes, adultos y familias de poblaciones urbana, rural, indígena, afro colombiana, raizal y rom, es posible brindarles una atención más cercana y participativa.

Misión: Somos una institución de Servicio Público comprometida con la protección integral de la Familia y en especial de la Niñez.

Coordinamos el Sistema Nacional de Bienestar Familiar y como tal

proponemos e implementamos políticas, prestamos asesoría y asistencia técnica y sociolegal a las comunidades y a las organizaciones públicas y privadas del orden nacional y territorial.

Visión: En el 2010 seremos una institución modelo en la prestación de sus servicios, que lidera y articula la ejecución de políticas sociales en el ámbito nacional y territorial, para mejorar la calidad de vida de la niñez y la familia colombiana, siendo reconocida y querida a nivel nacional e internacional por sus excelentes niveles de efectividad y calidad, con un equipo humano que presta el servicio con calidez, afecto y transparencia¹⁹.

4.4.6 UNICEF – Colombia

Misión: La Asamblea General de las Naciones Unidas ha confiado a UNICEF el mandato de promover la protección de los derechos del niño, de ayudar a satisfacer sus necesidades básicas y de aumentar las oportunidades que se les ofrecen para que alcancen plenamente sus potencialidades.

Visión: Ser la fuerza motriz que ayuda a construir un mundo en el que se hagan realidad todos los derechos de los niños y las niñas.

La visión de UNICEF se fundamenta en nuestras creencias, en lo que nos parece más importante en el mundo que vivimos y trabajamos²⁰.

- **UNICEF Más de 50 años en Colombia.** Desde 1950, UNICEF cuenta con una sede oficial Colombia, la cual ha contribuido en el desarrollo de programas y proyectos que benefician a la niñez, en especial a los grupos más pobres del territorio nacional. Durante todo este tiempo, la oficina en Colombia ha apoyado al gobierno, a las organizaciones no gubernamentales y a la sociedad civil en el desarrollo de programas que promueven el respeto de los derechos de los niños y niñas.

UNICEF promueve una cultura en donde todos los niños y las niñas puedan tener oportunidades iguales, desarrollar sus capacidades y su potencial al máximo, desempeñar un rol activo en su propio desarrollo y vivir una vida libre y decente en todo sentido. Colombia ha expresado un deseo definitivo por promover y defender

¹⁹ Quienes Somos [en línea]. Bogotá D.C.: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 1968. [Consultado en Abril de 2008]. Disponible en internet: http://www.icbf.gov.co/Quienes_somos/que_es_icbf.html

²⁰ Nuestra Misión [en línea]. Bogotá D.C.: UNICEF – Colombia, 1992. [Consultado en Mayo de 2008]. Disponible en internet: <http://www.unicef.org.co/02-mision.htm>

los derechos de todos los niños y niñas, al ratificar la Convención de los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de la Naciones Unidas en Noviembre de 1989, en la ley 12 de 1991 incluida en la reforma constitucional adoptada por Colombia desde ese mismo año. Así, la Constitución colombiana confiere prioridad a los derechos de los niños sobre todos los demás.

UNICEF ha llamado la atención sobre la necesidad de superar la planeación coyuntural para afrontar el reto de las políticas y los planes de largo alcance, que puedan dar sentido y continuidad a los programas en favor de los niños, niñas y adolescentes más allá de la programación de cada período de gobierno. Se trata de ir consolidando una nueva Cultura de la infancia basada en el respeto de los derechos de la niñez, una cultura más incluyente y equitativa, donde todos los niños y niñas sean valorados y reconocidos como personas y ciudadanos en proceso de desarrollo, con necesidades específicas y apremiantes que urgen un compromiso solidario para su adecuada y oportuna satisfacción.

Esta perspectiva privilegia al ser humano como sujeto y objetivo del desarrollo económico y social, asume los Derechos humanos y más específicamente los Derechos del Niño como objetivos y metas culturales, la estrategia de Educación para la vida como herramienta fundamental para fomentar la construcción de conocimientos útiles a la conservación y desarrollo del ser humano y de su nicho ecológico. La concepción que se tiene del niño, las expectativas sociales sobre su desempeño, las actitudes y los comportamientos que tipifican el trato que cada grupo social proporciona a sus niños, constituyen aspectos principales de la cultura de los pueblos.

Como proceso social y cultural el desarrollo humano, ocurre en un tiempo y espacio que lo tipifican como un proceso histórico, afectado por las condiciones políticas y económicas de cada sociedad y por la situación económica mundial que determina ordenamientos y prioridades para la inversión social. Las condiciones de vida de la población en general son el contexto que engloba todos los factores de que afectan el desarrollo de la infancia. Por tanto, promover el desarrollo social en general es una condición ineludible para poder esperar logros y garantizar efectos positivos perdurables de cualquier acción centrada en el desarrollo de los niños.

Cuando se asume una conceptualización sistémica del entorno físico y sociocultural es necesario reconocer que todos los espacios y los tiempos que comparten las personas son instancias de aprendizaje y socialización, y que, para poder lograr una perspectiva integral en los programas de atención a la infancia, no basta con actuar sobre el círculo estrecho de sus padres y cuidadores inmediatos. Es necesario afectar a la comunidad en general, incidir sobre las expectativas y creencias de los pobladores, afectar positivamente la cultura sobre la infancia para que los cambios en las pautas de crianza puedan ser perdurables y generalizados.

Es particularmente importante analizar la influencia de los procesos de socialización de género y propender por la eliminación de todo tipo de discriminación en los patrones de crianza para generar de una real igualdad de oportunidades para niñas y niños. En coherencia con la Convención²¹ sobre los Derechos del Niño, se trata de crear las condiciones necesarias para que todos los niños sin excepción puedan disfrutar a plenitud de su derecho de vivir en un ambiente de afecto y protección, bajo la tutela y cuidado de sus padres y demás adultos, en buenas condiciones alimentarias y nutricionales, con servicios gratuitos y adecuados de salud y educación para atender sus necesidades básicas, reconocidos como sujetos de derechos, con una visión y una lógica propia para relacionarse e interpretar el mundo que le rodea.

- **¿Qué hace UNICEF Colombia?.** Apoya los esfuerzos del Estado al enmarcar e implementar las políticas públicas conducentes a garantizar los derechos de los niños y las niñas.

Fomenta la participación de las familias, la comunidad y la sociedad civil en el abastecimiento de servicios básicos para niños y jóvenes, dentro del contexto de desarrollo local. Impulsa campañas de gran escala en Colombia para promover una cultura favorable para niños y mujeres.

Crea espacios y oportunidades para la expresión y participación de los niños y niñas en aspectos que son de su interés. Capacita a los niños y niñas para comprometerlos con la búsqueda de la paz. Patrocina proyectos en zonas expuestas al conflicto armado y a la violencia, particularmente, áreas con poblaciones desplazadas.

UNICEF Colombia busca contribuir técnica y financieramente con la sociedad civil, el Estado y el gobierno para desarrollar programas en beneficio de la niñez; fomentar una mayor participación en la búsqueda de soluciones a fin de que los niños puedan ejercer plenamente su ciudadanía y alentar su participación dentro de la familia, la escuela y la sociedad.

El programa busca promover ante los gobiernos central y local, la sociedad civil y los que participan en los conflictos armados, el respeto de los derechos del niño. Además presta apoyo en la planificación, el fomento, la vigilancia, la integración en el plano local o la rehabilitación de las poblaciones desplazadas y vulnerables en determinadas zonas urbanas marginadas y en regiones rurales indígenas y afro colombianas.

Los altos niveles de pobreza e inequidad, el difícil acceso a los servicios básicos y las debilidades en la gestión local en Colombia son fuentes de descontentos sociales y de desequilibrios territoriales. Por estas razones las estrategias del

²¹ Ibíd., <http://www.unicef.org.co/03-unienicol.htm>

programa están orientadas hacia:

La consolidación de procesos de formación del capital humano, fortaleciendo la gerencia social hacia la consolidación de una sociedad civil capaz de respetar sus derechos y satisfacer sus necesidades.

La prestación de apoyo para mejorar el núcleo familiar de los niños y aumentar el acceso a, los conocimientos, las técnicas y los servicios sociales básicos.

Fortalecimiento de la participación de los distintos sectores de la sociedad civil, las universidades, el sector privado, las organizaciones religiosas y los medios de comunicación.

Mobilización de recursos para invertir en programas en favor de los niños entre los organismos gubernamentales de contrapartida, el sector privado, la sociedad civil y los países donantes.

4.5. MARCO CONCEPTUAL

- **Acción:** Movimiento de un ser o persona que tiene un objeto.
- **Actante:** Que posee la capacidad de interactuar con un medio o en un ambiente
- **Animación:** La animación consiste en definir la trayectoria de los modelos, sus acciones principales y en dotarlos de la expresividad necesaria para que transmitan lo que deseamos.
- **Arte:** Composición de formas y colores que expresan o comunican algún sentimiento, pensamiento, lugar, persona, etc.
- **Ambiente:** Conjunto de cosas u objetos que componen un entorno o lo que rodea a un ser.
- **Comparación:** Consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades. Es un recurso muy utilizado.
- **Concepto:** Conjunto de características que describen un ser objeto u cosa.
- **Contradicción:** o antítesis consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina paradoja.
- **Derechos humanos:** Son aquellas filosofías jurídicas, libertades, facultades, instituciones e reivindicaciones relativas a bienes primarios o básicos que incluyen

a toda persona, por mero hecho de su condición humana, para la garantía de una vida digna. Los derechos humanos son independientes de factores particulares como el estatus, sexo, etnia o nacionalidad; y son independientes o no dependen exclusivamente del ordenamiento jurídico vigente. Desde el punto de vista más relacional, los derechos humanos se han definido como las condiciones que permiten crear una relación integrada entre la persona y la sociedad, que permita a los individuos ser personas, identificándose consigo mismos y con los otros²².

- **Elipsis:** Consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina.
- **Encuadre:** constituye el marco de referencia (que se ve por el visor de la cámara) dentro del cual se sitúan los objetos que se quieren registrar con la cámara y con la perspectiva que se quiere captar.
- **Escenas:** Es la unidad mínima de lugar dentro del desarrollo de una acción dramática.
- **Escenografías:** Hace referencia a los visuales empleados como fondos para la realización de la animación.
- **Formato imagen:** es la relación que hay entre sus lados verticales y horizontales.
El formato de la imagen televisiva actual es de 4:3. La televisión de alta definición tiene un formato: 16:9, más próxima al formato cinematográfico.
- **Forma gráfica:** Un dibujo, una letra, etc. son formas gráficas, son una representación visual de una voluntad comunicativa, una creación de la mente humana.
- **Guion:** es el que describe aquella que se mostrara y escuchara en una obra cinematográfica.
- **Idea:** Un objeto dentro de nuestra mente.
- **Intuición:** Primer concepto o idea que el cerebro asimila frente a una situación sin medir las consecuencias
- **Ilustración:** Descripción de algún objeto o cosa puede ser escrita gráfica u oral.
- **Grafía:** Gráfico, es un grafico con movimiento.

²² MORALES, Héctor: Introducción: notas sobre la transición en México y los derechos humanos. México D.F.: Universidad Interamericana, 1996. p. 19.

- **Metáfora:** consiste en una comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro; y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.
- **Movimiento:** Es la sucesión continuada de imágenes que da sensación de movimiento.
- **Plano:** es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta la cámara desde un lugar y un ángulo determinados.
- **Plano panorámico:** muestra un gran escenario o una multitud. La persona no está o bien queda diluida en el entorno, lejana, perdida, pequeña, masificada.
- **Plano general:** muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 parte del encuadre.
- **Plano entero:** cuando los límites superior e inferior del cuadro casi coinciden con la cabeza y los pies.
- **Plano medio:** Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba.
- **Plano medio corto:** muestra la figura humana (busto) desde el pecho hasta la cabeza.
- **Primerísimo primer plano:** muestra una parte de la figura humana desde muy cerca (una mano, un ojo, la boca etc)
- **Primer plano:** va desde las clavículas hacia arriba.
- **Plano detalle:** se centra en un objeto de cerca (un bolígrafo, un despertador etc)
- **Plano americano:** El Plano americano, o también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando.
- **Propuesta:** Concepto que reúne características principales de otro pero posee un enfoque diferente.
- **Tecnología:** Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

- **Secuencia:** es un conjunto de tomas que tienen una unidad narrativa. Se dividen en escenas, que tienen una unidad de espacio y de tiempo.
- **Semántica:** Parte de la Lingüística que se ocupa del significado de las palabras y de sus cambios y evolución en el tiempo.
- **Símbolo:** Es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.
- **Simetría:** Se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que uno de ellos parece el reflejo del otro en un espejo. Las composiciones muy simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad, pero pueden resultar monótonas.
- **Sinopsis:** Es el resumen de la narración, es similar a una obra literaria sino que mas resumida usualmente de dos páginas.
- **Storyboard:** Presentación en dibujos o fotografías del guión técnico
- **Timing:** Término inglés, que en animación significa determinar los tiempos de cada encuadre, diálogo y escena en una animación. El número de dibujos usados en cualquier movimiento determina la cantidad de tiempo que durará en pantalla.
- **Toma:** la unidad de registro, desde que se aprieta el disparador de la cámara de vídeo para empezar a registrar hasta que se vuelve a apretar para parar la grabación.
- **Traveling:** Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo.
- **Zoom:** Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara.

5. METODOLOGÍA

No existe una metodología general, lo que existen son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables que en ellos intervienen para aprovechar los recursos de los que se dispone y para que, a medida que pasa el tiempo, se vayan superando etapas y el trabajo avance por las distintas fases creativas

Con el fin de recopilar la información necesaria para el desarrollo de este proyecto, se adoptará el método de investigación etnográfica, con el cual nos acercaremos a nuestro público objetivo e identificaremos los puntos fuertes con los cuales desarrollaremos las piezas gráficas y de animación para exponer los diferentes puntos de los derechos de la niñez.

“Un determinado proyecto puede no requerir mucha metodología, aunque siempre será necesario hacer uso de ella, a menudo de manera inconsciente, porque todos nos organizamos el trabajo de un modo u otro. “A mayor complejidad del proyecto, mayor necesidad de metodología”²³.

El método investigativo y de análisis para llevar a cabo el proceso del proyecto y la culminación de este, se encuentra dividido que se explicaran paso a paso.

Fases y sus puntos:

- **Fase 1:**

- **Recopilación de información visual y teórica:** En este punto que es el inicial se hará una recopilación de trabajos y de información relacionada con el tema los derechos de la niñez, es decir, se tomaran como ejemplos comerciales de algunas entidades y fundaciones que trabajan por el bien de la sociedad, por ejemplo, UNICEF, INSTITUTO COLOMBIANO DE BIENESTAR FAMILIAR, MOVIMIENTO ALAS, Fundación MI SANGRE, Fundación PIES DESCALZOS. En las cuales realizan algún tipo de material grafico como apoyo para la realización de sus campañas.

- **Análisis de documentos:** En este punto se analizará detalladamente los resultados del punto anterior para tener una información y entendimiento global sobre el tema. Mirando si este tipo de campañas realizadas, han tenido efectividad o han logrado su objetivo.

²³ RAFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni. Diseño Audiovisual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003. p. 60.

- Análisis de animaciones enfocadas hacia los niños: Realizaremos una recopilación videográfica de Animaciones que estén directamente relacionadas con el público infantil, las cuales serán estudiadas con detenimiento, con el fin de acercarnos en mayor medida al tema, apropiándonos de los conceptos que puedan manejarse para este. En esta parte se analizaron diferentes animaciones, desde programas educativos hasta programas de solo entretenimiento infantil.

- **Fase 2:**

- Construcción de conceptos para la solución del problema: Aquí se construirá el concepto a manejar en los tips animados del proyecto, es decir, se elaborara un estilo y forma de comunicación hacia el público, que después en el sondeo se verá si sirve.

- **Fase 3:**

- Encuestas: en esta parte del proceso, se realizaran dos encuestas, la primera irá dirigida a los niños y niñas, y la segunda está dirigida a los adultos, esta encuesta se realizara con el fin de identificar que conocimiento tiene nuestro público objetivo sobre el tema de los derechos de la niñez.

- Historias y guiones: Después de analizar las encuestas, se empieza a ver que tipo de historia es la más conveniente para manejar en cada uno de los tips animados, o bueno, en dos de los derechos que estamos manejando en este proyecto. Se realizan los primeros esbozos de las historias, se corrigen y se pasa a su realización del guion de cada una de ellas.

- Definición del estilo grafico del Tip Animado: Después de los puntos anteriores teniéndolos bien claros, se diseñarán unas plantillas con los personajes y escenarios para que sean analizados y escogidos a gusto por los integrantes del grupo focal, de acuerdo a el resultado que se obtenga se harán correcciones si son necesarias y así tener un estilo más acertado, para una mejor aceptación por parte de nuestro público objetivo.

- **Fase 4:**

- Propuesta de personajes: Después de pasar por los puntos anteriores, se llevara a cabo la propuesta final de personajes, exponiéndolos en un Art Book, en el cual se muestra el proceso de producción de los personajes (forma, color, apariencia, estilo, movimientos, story board, historia, sinopsis), que debe tener todo tipo de animación o tip animado.

- Pre-producción: aquí empezamos la primera etapa para la finalización del tip animado.

Aquí se realizara el diseño, construcción, organización y preparación de los elementos necesarios para el desarrollo de un producto que en este caso será el tip animado sobre los derechos de la niñez.

Estos son algunos puntos que se deben tener en cuenta y dejar claros: Presupuesto, arte, dirección, fotografía, producción, sonido, música, etc.

- Producción: En este punto se realizara la creación y elaboración de los elementos que finalmente constituirán el producto terminado: la historia, las ilustraciones, los personajes, la animación, los diálogos, el color, el sonido y la música.

- Post-producción: Para finalizar el proyecto (tips animados sobre los derechos de la niñez) se empezara este último punto que es la post-producción apenas se culmine la producción. Enseguida se llevara a cabo el montaje y edición de video, sonidos, efectos visuales y diálogos. Terminado esto, sale el producto final (tip animado).

5.1. LA ENCUESTA

La encuesta es un método de recolección de información cuantitativa, y se usa a menudo en combinación con métodos cualitativos, para verificar conclusiones de muchas clases. La razón habitual para incluir una encuesta en un estudio cualitativo es medir en qué grado ciertas conclusiones –formadas durante el contacto con un pequeño grupo representativo de una población- en este caso la ciudad de Cali pueden extenderse a la población en general.

Los métodos estadísticos para el análisis de la información recogida en encuestas han llegado a niveles muy sofisticados, pero los problemas de validez no radican en el análisis, sino en cómo se formulan las preguntas dentro de la encuesta y en su presentación misma; en otras palabras, en donde los métodos chocan con factores humanos. Una de las claves a la hora de formular preguntas en una encuesta es emplear lenguaje simple que usa la población en general. El vocabulario deber ser lo más básico posible, y más cuando se trata con niños y niñas, quienes apenas están en el proceso de ampliar su vocabulario.

El investigador en este caso nuestro grupo de trabajo de grado se encargo de realizar dos encuestas, la primera dirigida a los niños entre los 7 y 11 años, los cuales están cursando grados tercero, cuarto y quinto de primaria y posiblemente algunos de sexto de bachillerato, en esta encuesta, la cual su formato se encuentra en el anexo#2, se manejo un lenguaje muy básico, para que los niños de estas edades lograran entender cada una de las preguntas que integraban la encuesta, y así nosotros obtuviésemos óptimos resultados previo la realización de

los tips animados el propósito de esta encuesta era tener una idea más aterrizada, de que piensan los niños de los derechos que tienen, si los conocen, cuales conocen, por medio de quien los conoció, etc. En la encuesta numero 2, dirigida a los adultos, también se manejo un lenguaje que estuviera al nivel de nuestros encuestados, esta encuesta se realizo a varias personas sin importar si ellos eran padres de familia o no. Esto con el fin de comprometer aquellos que no tengan hijos, pero que estamos seguros que sabrían del tema, porque ellos también fueron niños en un pasado. Lo que buscábamos con la segunda encuesta era que si como adultos se preocupan por hacer valer los derechos de la niñez, o simplemente dejan en mano esa preocupación a organismos gubernamentales o sin ánimo de lucro.

5.1.1 Conclusiones Encuestas. Después de realizadas ambas encuestas tanto en niños, niñas y adultos, se procedió al análisis de los resultados cuantitativos de cada una de las preguntas realizadas en las encuestas obteniendo cifras que nos ayudaron para ver de qué manera confrontan los adultos esta problemática, si están realmente enterados o si la verdad conocen muy poco sobre el tema de los derechos de la niñez. Por otra parte en la encuesta dirigida a los niños y niñas, el propósito era saber que información habían recibido, y de parte de que medio, televisión, radio, etc. O peor aún, cosa que en algunos casos de las encuestas se dio, no tuvieran idea alguna sobre el tema.

➤ **Conclusiones encuesta Niños**

- **Pregunta #1: Edad y Sexo**

- En esta pregunta podemos ver que del total de niños y niñas entrevistados el 43% son niñas y el 57% restante son niños. En cuanto a las edades, ya que eran niños que cursan el grado quinto de primaria y sexto de bachillerato vemos que el 15% tienen 12 años, el 38% 11 años y el 47% 10 años.

- **Pregunta #2: ¿Haz escuchado o te han explicado acerca de los derechos de la niñez?**

- En esta pregunta nos dimos cuenta que el 83% de los niños entrevistados tenían conocimiento acerca de los derechos del niño, el otro 17% desconocía del tema, porcentaje que nos pareció bastante alto, y el cual motiva mas para la realización del material audiovisual animado sobre este tema.

- **Pregunta #3: ¿Que tanto sabes de los derechos de la niñez?**

- Aquí dividimos la respuesta en 3 ítems, en cada uno de ellos se obtuvieron

estos resultados. El 58% dijo que tenía conocimiento medio, el 26% dijo que bajo y el 16% dijo que tenía conocimiento alto.

- Pregunta #4: ¿Quién te ha hablado de los derechos de la niñez o donde los has visto?

– El propósito de esta pregunta, era mirar que medio era el que tenía más influencia en los niños para la divulgación del mensaje, claro está también incluimos otras figuras, como la de los padres o el colegio. Definitivamente son los padres los mayores difusores del mensaje sobre los derechos de la niñez, también vemos que la televisión aparece en un cuarto lugar, por detrás del colegio y los profesores. Esto nos muestra claramente que los niños cuando ven televisión no están viendo material que realmente les este enseñando o dando un mensaje claro, es por eso que si material como este se mostrara mas por televisión, los niños que en su mayoría del tiempo están frente a un televisor tendrían oportunidad de aprender acerca de este tema.

- Pregunta #5: ¿A quién acudirías en caso de que irrespeten uno de tus derechos?

– Esta pregunta abierta, nos arrojaron varios resultados, pero el mas reiterativo fue el de la figura de los padres, otros resultados nombrados por los niños fueron los de, profesores, policía, ICBF.

- Pregunta #6: Escribe los derechos que conoces

– Al igual que en la pregunta #5 esta fue abierta, y aquí los niños nos dieron cuenta de todas aquellas cosas las cuales ellos creen son sus derechos. Aquí el derecho mas nombrado fue el de la educación, y esto nos muestra que para ellos el estudiar es algo muy importante.

➤ Conclusiones encuesta Adultos

- Pregunta #1: Sexo

– Podemos ver que del total de adultos encuestados el 64% son mujeres el 36% restante son hombres.

- Pregunta #2: ¿Tiene usted hijos?

– En esta pregunta del total de los encuestados el 74% si tiene hijos el 16% no tiene.

- Pregunta #3: ¿Qué conocimiento tiene usted sobre los derechos de la niñez?

– Igual pregunta que se le hizo a los niños, en los adultos estos fueron los resultados: el 72% afirmó tener un conocimiento Medio, el 21% dijo que bajo y un 7% que tiene alto conocimiento acerca de los derechos de la niñez. Situación preocupante, ya que son los adultos los que más deberían estar enterados sobre esta problemática, sino son ellos quien los haga respetar, entonces quien. Se espera que con la creación de los tips animados, más adultos conozcan sobre los derechos de la niñez.

- Pregunta #4: ¿Usted por qué medio se ha ilustrado sobre los derechos de la niñez?

- Es interesante para el grupo de investigación, ver el resultado de esta pregunta, ya que la televisión ocupa un primer lugar indiscutible, eso quiere decir que por televisión se ha tratado de tocar este tema, pero entonces que ha pasado con esas campañas, ¿son de muy poco impacto? Los tips animados realizados a raíz de esta investigación quieren generar consciencia en los adultos, para que entiendan que la niñez también tiene derechos, los cuales son muy importantes para su desarrollo y futuro.

- Pregunta #5: Mencione los derechos que conoce

- Al igual que en la encuesta realizada a los niños y niñas, aquí el derecho mas nombrado y que realmente es un derecho, es el de la educación y con una gran diferencia sobre derechos como el de la vida y el de la salud.

- Pregunta #6: ¿Conoce casos donde se halla violado algún derecho?

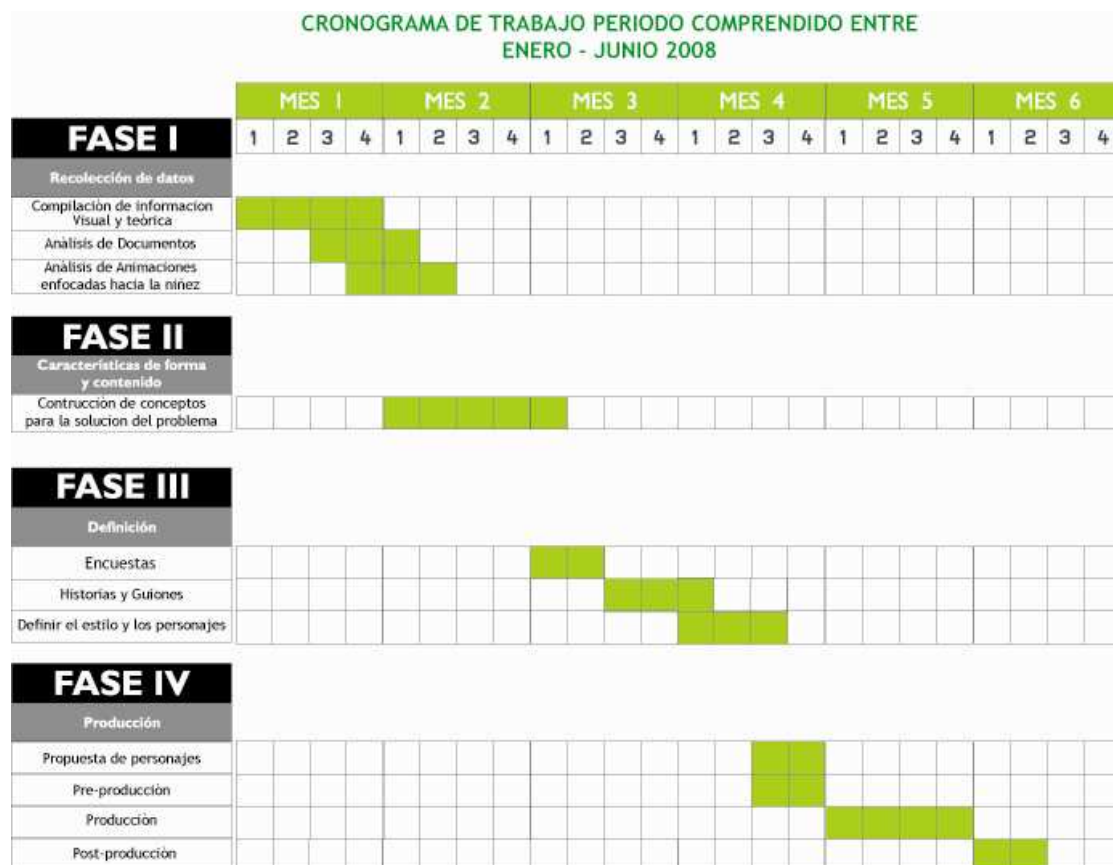
- En esta pregunta ligada a la siguiente nos sorprende realmente, el 62% de los encuestados si conoce casos y el 38% desconoce casos donde se halla violado el derecho a un menor.

- Pregunta #7: ¿A denunciado algún vez?

- Siendo consecuente con la respuesta de la anterior pregunta, aquí el 90% de los encuestados dijo que nunca a denunciado, solo el 10% lo ha hecho. Dato que es bastante desalentador, ya que del 62% de los que si conocen, son de verdad muy pocos los que si denuncian algún tipo de irrespeto sobre un menor. Lamentablemente no somos muy solidarios, y nos da miedo denunciar este tipo de actos.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Grafico 2. Diagrama de Gantt - Cronograma de Trabajo



7. PROCESO CREATIVO DEL TIP ANIMADO

7.1. GUIONIZACION

La parte de la realización de guion, la realizamos siguiendo un documento que se llama COMO HACER UN BUEN GUION PARA ANIMACION, el cual fue suministrado por el director del trabajo de grado Pablo Cesar Gómez quien es director creativo de la empresa de animación caleña TOONKA Films*.

En este documento nos muestra punto por punto lo que se debe realizar a la hora de crear una animación, empezando por la idea, la selección del tema, la premisa, escribir la historia y finalmente el guion.

A continuación mostramos cada punto, con la teoría expuesta en el documento para cada paso.

7.1.1 Idea. Nos imaginamos una idea como un objeto dentro de nuestra mente. Miro las palabras que están escritas en el papel; esos grafismos no son una idea, pero los conceptos que ellos despiertan en la mente sí lo son. Las ideas son construcciones dentro de nuestra mente, referidas a la percepción, a la imaginación o al pensamiento. Una animación comienza siendo una idea, la que para llegar a la pantalla necesitará ser explorada y desarrollada.

Creo que lo más adecuado para este fin es usar dibujos rápidos, los que además deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Se trata de dibujos personales. Piense que sólo necesitan ser comprendidos por un pequeño grupo de personas.
- Están referidos a los conceptos claves y no a los detalles de la idea.
- Están realizados en forma espontánea y rápida, deben ser dibujos vitales y frescos.

La idea gestora de nuestra animación quedará determinada cuando podamos establecer la trilogía que conforman: su tema, la premisa y el argumento. Porque es a partir de estos tres elementos que más tarde se dará forma a los personajes, crear los incidentes, y definir el entorno donde acontecerán los hechos de nuestra

* Empresa de animación caleña. Sitio web: <http://www.toonka.com/>

historia, los que lograrán finalmente corroborar la premisa.

7.1.2. Tema. ¿Sobre qué trata su historia? El tema de un guión está referido tanto a lo que ocurre, como a quién le ocurre. Se necesita trabajar mucho sobre una historia antes de comprender cuáles son sus elementos fundamentales y recién entonces podremos resumirla en una frase sencilla.

El paso siguiente es ampliar nuestros conocimientos sobre el tema. Muchos dudan de la gran importancia que tiene la investigación. Pero si hay algo que resulta obvio, es que cuando más se conozca sobre un determinado tema, más es lo que se podrá comunicar sobre él. Cualquier proceso de creación no sólo debe incluir la investigación, sino más bien requerirla. Empaparnos sobre este tema sobre los derechos de la niñez fue una tarea bastante extensa, conociendo cada uno de los derechos, tenemos que admitir que nos sorprendimos que no nos sabíamos todos los derechos, que existía un documento a nivel global conocido como la convención de los derechos de la niñez, en el cual se firmaron varios acuerdos con distintos países del mundo todo en pro para mejorar esta situación.

El planteo de no utilizar la información simplemente porque no disponemos de ella, no es una opción válida y cuando esto ocurre, tengamos la seguridad que le está haciendo un importante daño a la historia.

Después de que hemos logrado enunciar el tema para nuestra animación empleando sólo una frase, podemos decir que comienza la etapa de investigación. Estas búsquedas harán madurar el audiovisual, al provocar nuevas ideas. Ayudarán a que comprendamos mejor a los personajes, a sus situaciones, y muy seguramente ayudarán a determinar un escenario creíble.

Teniendo muy claro que el tema a trabajar en la pieza audiovisual animada sobre los derechos de la niñez, se pasa al siguiente paso que es definir las premisa, para cada historia a realizar, en total según el ICBF, los derechos de los niños son 20, y serán veinte los tips animados, de los cuales en este trabajo de grado, solo se hará la producción de uno de ellos.

7.1.3. Premisa. Las historias, como todas las cosas en este mundo, tienen un propósito, un fin, un destino. Como observadores atentos que somos del mundo que nos rodea, nosotros seguramente tenemos un punto de vista personal, hemos tomado una posición, respecto a determinados temas. Esto que constituye una expresión honesta de lo que sentimos frente a ellos, de lo que en definitiva el tema nos provoca, constituye nuestra opinión personal al respecto. La premisa no necesariamente debe resultar una verdad universal y absoluta.

Podemos enunciar las premisas como proposiciones que damos por ciertas, o

mejor dicho por supuestas, y que constituyen la base del argumento, ya que establecen o determinan una conclusión. El propósito final de cualquier historia será corroborar una premisa dada a priori. Así el autor en ella, está expresando una opinión personal, la que afirma o niega una cualidad del sujeto, condicionándola al predicado de la oración.

En esta proposición que llamo premisa, estamos estableciendo una relación de causa/efecto entre el sujeto y el predicado. Este concepto puede tener otros nombres.

El camino puede variar, se puede comenzar desarrollando primero una situación y más tarde buscar la premisa correspondiente. O directamente avanzar desarrollando nuestra idea, hasta lograr formular una premisa. Pero tengamos claro que es ella la que en definitiva definirá los personajes, el conflicto y su resolución.

7.1.4. Historias. La propuesta para la realización de los 20 tips animados es que en todas exista una unidad, un elemento que logre identificar de entre los demás trabajos audiovisuales que se han trabajado a nivel nacional, inclusive a nivel mundial, ese plus o elemento diferenciador, que utilizaremos es poder contar las dos caras de el derecho, contar estos dos momentos en una misma historia, esto con el fin que nuestro público objetivo, tenga mayor claridad de las cosas que pueden pasar si no se actúa de inmediato. Aquí en este documento incluiremos dos de las historias realizadas.

- Primera Historia: La escuela vs Combate militar
- Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
- Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.

- Primer esbozo de la historia: Estamos en el patio de un colegio los niños de esa institución educativa se encuentran jugando alegremente entre ellos, en un instante suena la campana la cual indica que los niños deben formarse en filas y columnas. La cámara se va desplazando en frente de los niños, mientras se forman, en ese momento por transición entre imágenes, nos vamos trasladando a un escenario selvático, en donde también un grupo de niños se está formando, los cuales la única diferencia es que están cargando fusiles y están uniformados como grupos irregulares. La cámara continua moviéndose y se da cuenta que hay un espacio vacío entre las filas de la formación de los niños, inmediatamente se muestra el grupo de niños que debería estar ocupando ese vacío, los vemos jugando entre ellos no con las armas sino con juguetes normales. La cámara se acerca hacia ellos de una manera desafiante, logrando asustar a los niños. Los niños reaccionan, su cara cambia de asustados a contentos al darse cuenta que

no es más que la presencia de una profesora, la cual se acerca hacia ellos, los toma de las manos y se los lleva entre las ramas y arboles hasta una institución escolar.

- Primera Historia: La escuela vs inicio irregular
- Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
- Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.

• Correcciones: Sinopsis Final. Dos lugares que presentan diferencias importantes, pero que en el fondo tienen ciertas similitudes, es lo que se muestra en este tip animado, donde tenemos en un escenario a un grupo de niños accediendo a uno de los derechos que por ley tienen, que es el de la educación, en el vemos que los niños se divierten y asisten alegremente en compañía de sus padres a una institución educativa, en contra parte a esta situación, en el otro escenario se encuentra un grupo alzado en armas irregularmente, el cual prepara a niños y niñas entre los 8 y 11 años de edad para el combate armado, cosa que es totalmente inaceptable. Al final un grupo de niños del segundo escenario, el cual no acepta lo que pasa en su entorno, es salvado por un personaje muy importante para la educación de la niñez (una profesora), la cual los lleva a la institución que se muestra en el primer escenario. Así los niños quedan contentos y saben que ese es el lugar en donde deberían permanecer en esta etapa de sus vidas.

- Segunda Historia: No más Guerra
- Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
- Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.

• Primer esbozo de la historia: Empieza en un parque común y corriente en el cual un niño está jugando con sus juguetes (avión de combate, soldados), el niño está muy concentrado y feliz de lo que está haciendo. Se hace una transición por medio de uno de los juguetes y llegamos al centro o plaza de un pueblo típico colombiano en cual está en pleno conflicto armado entre guerrilla y ejército, en este espacio vemos a dos niños (niño y niña), los cuales están en medio del conflicto (obviamente no se van a mostrar las balas o escenas violentas). Los niños que están en medio del conflicto son hermanos (niño es el mayor, niña es la menor). Ambos tienen cara de susto, desesperación por lo que está pasando en ese escenario. El niño que está en medio del conflicto, mientras protege a su hermana, voltea mirar hacia el cielo, esperanzado en que algo los salve de ese conflicto. En ese momento en que se ve el cielo, volvemos al otro escenario en donde está el niño en el parque jugando alegremente, pero este se percata de lo que está pasando y decide levantar a los dos niños que están en medio del conflicto y salvarlos de ese problema. Los niños salvados le sonríen al otro niño y

todos quedan felices jugando (no con los juguetes del comienzo de la animación). Una voz en off dice un mensaje relacionado con el propósito de estos tipos animados.

- Segunda Historia: No más Guerra
 - Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
 - Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.
-
- Correcciones de la historia: Sinopsis Final. Metafóricamente la guerra en juego se transforma en una guerra real, esto es lo que se observa en este tipo animado titulado “No mas Guerra”, en el vemos a un niño jugando en un parque con sus juguetes, lo curioso es que sus juguetes no son los de un niño normal, se trata de juguetes de guerra, como aviones, tanques y soldados armados, paralelo a esto que hace el niño, en otro lugar de Colombia, exactamente en un pueblo marginado por la guerra, se encuentran ejército y guerrilla, sosteniendo un combate bastante atemorizante para los habitantes de ese pueblo. En medio de este intercambio de balas, vemos a un niño y una niña, quienes asustados tratan de protegerse de el violento ataque por parte de la guerrilla. El niño del primer escenario ve esta situación en medio de su juego, y decide pararlo e intercambiar sus juguetes de guerra por unos más adecuados para un niño. Con la decisión que hace el niño del parque, todas las cosas malas del pueblo en combate empiezan a desaparecer y todo el entorno se ve más alegre y calmado, así, el niño y la niña quedan muy contentos y ven que no hay porque irse de su pueblo.

7.1.5. División por Acciones

❖ Primera Historia

- Título: La escuela vs Combate militar
 - Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
 - Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.
-
- Estamos en el patio de un colegio los niños de esa institución educativa se encuentran jugando alegremente entre ellos.
-
- Plano1: Plano General de la entrada de un colegio, vemos niños llegando junto con sus padres.
 - Plano2: Primer plano de un balón rebotando en el piso del patio y detrás del balón unos pies persiguiéndolo.
 - Plano3: Plano medio de una niña despidiéndose de su madre.
 - Plano4: Plano general de los niños (3) del plano 2 jugando con el balón.

- En un instante suena la campana la cual indica que los niños deben formarse en filas y columnas.
- Plano1: Primer Plano de la Campana
- Plano2: Plano medio de niños con el balón.
- Plano3: Se muestra la reacción de los niños al escuchar la campana.
- La cámara se va desplazando en frente de los niños, mientras se forman, en ese momento por transición entre imágenes, nos vamos trasladando a un escenario selvático.
- Plano1: Los niños se terminan de acomodar en las filas mientras el escenario cambia
- En donde también un grupo de niños se está formando, los cuales la única diferencia es que están cargando fusiles y están uniformados como grupos irregulares.
- Plano1: Plano medio frontal de los pies de los niños mientras se van formando uno a uno, solo que en este plano el fondo se va cambiando a selva, y los niños de este plano están vestidos diferentes. La cámara continúa desplazándose y llega a un espacio vacío en donde deberían estar tres niños.
- Inmediatamente se muestra el grupo de niños que debería estar ocupando ese vacío, los vemos jugando entre ellos no con las armas sino con juguetes normales.
- Plano1: Primer plano en movimiento entre muchos árboles, hasta llegar a un plano general donde se encuentran 3 niños jugando.
- Plano2: Primer plano de uno de los juguetes movido por la mano de un niño.
- La cámara se acerca hacia ellos de una manera desafiante, logrando asustar a los niños. Los niños reaccionan, su cara cambia de asustados a contentos al darse cuenta que no es más que la presencia de una profesora.
- Plano1: Plano medio de los niños jugando entre ellos. Una enorme sombra aparece detrás de ellos.
- Plano2: Primer plano de la cara de una profesora que se acerca hacia los niños.
- Plano3: Los niños muestran cara de felicidad al ver que es una profesora.
- La cual se acerca hacia ellos, los toma de las manos y se los lleva entre las ramas y arboles hasta una institución escolar.

- Plano1: Primer plano de la mano de la profesora tomando la mano de uno de los niños.
- Plano2: Plano General de la Profesora y los tres niños vistos desde atrás caminando hacia la escuela que vimos en el principio.

❖ Segunda Historia

- Título: No más Guerra
- Derecho: Artículo 20 Ítem 5. Derecho de Protección
- Premisa: Todos los niños, niñas y adolescentes deberán ser protegidos en las guerras y conflictos armados del país.

- En un parque común y corriente hay un niño jugando con sus juguetes (avión de combate, soldados), el niño está muy feliz y concentrado en lo que está haciendo.

- Plano1: Plano general desde arriba del parque se ven arboles y un espacio vacío, donde está el niño jugando.

- Plano2: Primer plano de uno de los juguetes (el soldado).

- Plano3: Plano medio del niño con cara de felicidad mientras juega.

- El niño tiene en su mano derecha un avión, por medio de este juguete se hace una transición hasta ubicarnos en la plaza de un pueblo típico colombiano en cual está en pleno conflicto armado entre guerrilla y ejército.

- Plano1: Primer plano del avión de juguete, el cual es impulsado por la mano derecha del niño, el cual lo lleva hacia arriba.

- En este espacio vemos a un niño y una niña, quienes se encuentran en medio del conflicto armado (obviamente no se van a mostrar las balas o escenas violentas). Los niños que están en medio del combate son hermanos (niño es el mayor, niña es la menor). Los dos tienen rostros de desesperación y susto, al ver lo que está pasando en frente de ellos.

- Plano1: primer plano de un avión militar, el cual vuela muy bajo de la zona donde está ocurriendo el combate armado.

- Plano2: Primer plano del rostro del niño siguiendo con la mirada el vuelo del avión.

- Plano3: Plano general de soldados avanzando.

- Plano4: Primer plano del rostro de la niña llorando.

- El niño que está en medio del conflicto, mientras protege a su hermana, voltea mirar hacia el cielo, esperanzado en que algo los salve de ese conflicto. En ese momento en que se ve el cielo.
- Plano1: Plano medio del niño, voltea a ver a su hermana y la abraza.
- Plano2: Primer plano del rostro del niño mirando hacia el cielo, el plano se abre y se ve el cielo.
- Volvemos al otro escenario en donde está el niño en el parque jugando alegremente, pero este se percata de lo que está pasando y decide dar alto a su juego para detener lo que está pasando en el pueblo colombiano.
- Plano1: Continúa el plano anterior, haciendo un paneo hasta mostrar la cara del niño que está jugando en el otro parque.
- Plano2: Overshoulder de niño, que observa lo que le está pasando a los niños que están en medio del combate armado.
- Plano3: Contra plano del anterior, los niños que están en medio del combate mirando hacia arriba con caras muy tristes.
- Plano4: Primer plano del rostro del niño del parque, con cara de preocupación, se da cuenta que con lo que está jugando no es bueno.
- El niño del parque comienza a cambiar sus juguetes de combate por otros.
- Plano1: Plano medio del niño del parque quitando los elementos de guerra.
- Plano2: Primer plano del niño agarrando uno de los aviones, y sacándolo del pueblo.
- Plano3: El niño continúa intercambiando las cosas malas por buenas, como escuelas parques, etc.
- Los niños salvados le sonríen al otro niño y todos quedan felices jugando (no con los juguetes del comienzo de la animación).
- Plano1: Plano medio de los dos niños que estaban en medio del combate poniéndose en pie, se dan cuenta que todo lo malo se esfumo.
- Plano2: Plano general del pueblo ya cambiado, los dos niños quedan muy contentos, todo el escenario triste cambia por uno más colorido y alegre.

7.1.6. Guiones. Los guiones completos se encuentran en el Anexo A. Aquí se encuentran con el formato que debe tener un guion para este tipo de pieza audiovisual.

7.2. DEFINICION DE ESTILO GRAFICO

7.2.1 Análisis de animaciones para niños y niñas. En la actualidad son cientos los programas dirigidos al público infantil los cuales acaparan en su mayoría la atención de los niños y niñas. Y en su gran mayoría de estos programas se encuentran los que están realizados por medio de dibujos animados. En estos programas los niños pueden ver distintos personajes, como superhéroes, monstruos, etc.

A continuación mostraremos algunas de las animaciones enfocadas para niños y se analizarán sus aspectos morfológicos y sintácticos. El contenido de este tipo de animaciones es totalmente de entretener a los menores, con personajes agradables a la vista del este público, con historias poco usuales que resultan bastante divertida para ellos. Las animaciones aquí analizadas, tienen diversidad en cuanto a su público objetivo, pero cabe aclarar, que algunas son vistas inclusive por un público más adulto.

Basándonos en lo que dice el lenguaje audiovisual, seleccionamos algunos ítems de los aspectos más relevante que se pueden estar presente en un material audiovisual, para analizar cada una de las animaciones mostradas a continuación.

Animación #1

Gráfico 3. Bob Esponja



Fuente: Bob Esponja [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=w-LiKd1-OTA>

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: Animación por pose clave.
- Iconicidad o abstracción: algo característico de esta serie, es que en algunas ocasiones introduce imágenes del mundo real interactuando con los personajes animados.
- Simplicidad o Complejidad: esta serie tiene cierto nivel de complejidad, ya que en algunas ocasiones vemos transformaciones de algunos de los personajes.
- Originalidad o Redundancia: una idea muy original, ya que son muy pocos los programas que están enfocados en otros escenarios como lo puede ser el fondo del mar.

• Sonoro

- Música: suele usar un tipo de música que causa humor y es buen complemento para el contenido de esta serie.
- Efectos sonoros: usan los necesarios, para acompañar las acciones de cada uno de los personajes
- Diálogos:

➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: Se desarrolla entre primeros planos y planos generales
- Ángulos: la mayor parte vemos un ángulo frontal
- Composición: Horizontal
- Color: colores cálidos, y usa muy bien las texturas. Sus escenarios son muy llamativos en cuestión cromática.
- Movimientos de Cámara: maneja un nivel muy básico en movimiento.

Animación #2

Gráfico 4. Padrinos Mágicos



Fuente: Padrinos Mágicos Foster [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=s39O-hzahrw>

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: Animación por pose clave.
- Iconicidad o abstracción: esta animación maneja temas mágicos, pero sus personajes son reflejo de niños reales, que se transportan a otros mundos.
- Simplicidad o Complejidad: las formas manejadas aquí son simples.
- Originalidad o Redundancia: es una idea original, aunque ya todos sabemos de la existencia de padrinos mágicos, por otras historias, la adaptación que hace esta serie es interesante y entretenedora.

• Sonoro

- Música: tiene musicalización interesante, maneja muy bien los ritmos cuando es utilizada.
- Efectos sonoros:
- Diálogos: hay suficiente dialogo como para que se entienda claramente lo que va ocurriendo durante cada escena.

➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: Se desarrolla entre primeros planos y planos generales
- Ángulos: la mayor parte vemos un ángulo frontal.
- Composición: Horizontal
- Color: Maneja colores planos, pero se diferencia muy bien a los personajes de los escenarios, con un contorno negro muy visible.
- Movimientos de Cámara: no tiene movimientos de cámara, todo se hace a través de cortes.

Animación #3

Gráfico 5. Mansión Foster



Fuente: Mansion Foster [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=sqf2BV_EG9c

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: Animación por Recortes
- Iconicidad o abstracción: aquí tenemos un mix de ambas cosas, tenemos personajes reales y personajes no reales, como lo son los amigos imaginarios (monstruos).
- Simplicidad o Complejidad: al tener cierta abstracción en sus algunos de sus personajes, maneja simplicidad en sus trazos y formas.
- Originalidad o Redundancia: el tema a tratar en esta serie, es original. Ya que muchos niños han tenido amigos imaginarios.

• Sonoro

- Música: es muy sutil, pero ambientaliza muy bien las escenas.
- Efectos sonoros: usan los necesarios, para acompañar las acciones.
- Diálogos: tiene un lenguaje básico, ya que su público objetivo no posee un vocabulario muy extenso.

➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: Se mueve entre primeros planos y planos generales.
- Ángulos: la mayor parte vemos un ángulo frontal.
- Composición: Horizontal, casi siempre interactúan dos personajes.
- Color: Se pueden observar colores planos.
- Movimientos de Cámara: tiene muy pocos.

Animación #4

Gráfico 6. Kim Possible



Fuente: Kim Possible [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=mFiy_ad2je0

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: Animación por pose clave.
- Iconicidad o abstracción: son personajes reales, se trata de jóvenes común y corriente que van a la escuela.
- Simplicidad o Complejidad: es una serie que tiene cierta complejidad, en algunos de sus encuadres maneja un número considerable de objetos animados al tiempo.
- Originalidad o Redundancia: es la típica serie de una agente secreta, que con la ayuda de la más alta tecnología, combate a sus enemigos.

• Sonoro

- Música: la musicalización es muy moderna, y está muy acorde con el personaje principal.
- Efectos sonoros: muy bien utilizados, recrean muy bien las acciones y movimientos de los personajes.
- Diálogos: tiene un dialogo fluido, pero el lipsync que maneja es muy básico.

➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: buena utilización de los planos
- Ángulos: presenta en algunos momentos ángulos casi imposibles, pero que le dan el toque de acción que la serie maneja.
- Composición: horizontal.
- Color: maneja mas colores cálidos en sus personajes y escenarios.
- Movimientos de Cámara: tiene muy pocos, los que realmente se mueven son los personajes.

Animación #5

Gráfico 7. Teen Titans



Fuente: Teen Titans [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=LTzOsi1NLps>

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: Animación con pose clave.
- Iconicidad o abstracción: aquí podemos observar una mezcla, tenemos personajes humanos, pero al tiempo maneja mutantes o criaturas con cierto nivel de abstracción.
- Simplicidad o Complejidad: esta animación maneja un nivel cierta complejidad, ya que por ser una serie basada en superhéroes, manejan movimientos complejos a la vista.
- Originalidad o Redundancia: aquí vemos que no es más que la versión juvenil de los héroes que ya todos conocemos, aunque existe la aparición de algunos nuevos.

• Sonoro

- Música: la musicalización de esta serie es variada, dependiendo de las situaciones en las que se encuentren los jóvenes titanes.
- Efectos sonoros: Posee muy buenos efectos sonoros, bien sincronizados con los movimientos.
- Diálogos: tiene un nivel medio en cuanto a diálogos, los personajes dialogan entre sí constantemente.

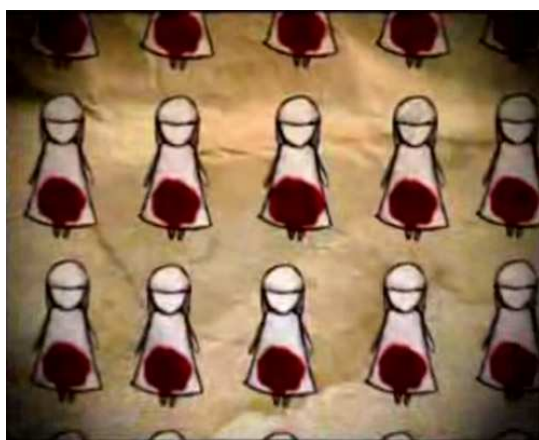
➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: presenta buena utilización de los planos
- Ángulos: uso de ángulos no tan extraños, solo en los combates.
- Composición: constantemente nos muestra una composición horizontal.
- Color: de acuerdo a la tonalidad que se maneja en esta serie podemos ver una mezcla de tonos cálidos y fríos al mismo tiempo.

- Movimientos de Cámara: tiene muy pocos, los que realmente se mueven son los personajes.

7.2.2 Animaciones sobre los derechos de la Niñez. En Colombia son muy pocas las animaciones que se han realizado sobre el tema de los derechos de la niñez, aquí mostraremos la colección de animaciones que tocan esta problemática.

Gráfico 8. UNICEF En contra del Abuso Sexual



Fuente: En contra del Abuso Sexual [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=wLddfV9evCM>

Gráfico 9. UNICEF Todo niño tiene derecho a estar con sus padres



Fuente: Cartoons for Child Rights [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=IJWKMPB30nY>

Gráfico 10. Pequeños Valientes



Fuente: Comercial Institucional contra el abuso sexual infantil [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=PTUMafawCXE>

La que se muestra en el gráfico 10, es una campaña liderada por la senadora Alexandra Moreno Piraquive, perteneciente al movimiento MIRA, ella ha escrito dos libros que tratan sobre esta problemática y más centrado sobre el tema del abuso sexual infantil, además de estas publicaciones, lanzo un videoclip del cual ponemos una captura de video y se puede ver completo en la página web www.abusosexualinfantil.org.

7.2.3 Análisis de técnicas de animación. A continuación mostraremos capturas de imágenes de las diferentes tipos de técnicas en animación, las cuales fueron analizadas desde dos aspectos importantes en el lenguaje audiovisual, las cuales son: aspectos morfológicos y aspectos sintácticos. De los cuales se despliegan ítems como la iconicidad, complejidad, color, composición, planos, música, dialogo, simplicidad, originalidad, etc. De igual manera como fueron analizadas anteriormente las animaciones enfocadas para niños.

- **Animación 3D**

Animación #6

Gráfico 11. Axis: Killer Animation.



Fuente: Axis: Killer Animation [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=h3GXd3ltoYc>

➤ **Aspectos Morfológicos**

- **Visual**

- Técnica: 3D
- Iconicidad o abstracción: Es algo abstracto, ya que los personajes que persiguen al protagonista son unas "X" las cuales son el logo de la compañía de la cual se hace referencia en esta animación.
- Simplicidad o Complejidad: Es complejo, de por si la animación 3D, ya tiene un nivel de complejidad

- **Sonoro**

- Música: su música va en crescendo, ya que la animación muestra una persecución, va muy acorde.
- Efectos sonoros: maneja muy buenos efectos sonoros.
- Diálogos: No hay diálogos

➤ **Aspectos Sintácticos**

- Planos: hace uso de casi todos, menos del panorámico.
- Ángulos: maneja ángulos contrapicados. Muy bueno uso para la intención de cada momento de la animación.
- Composición: Horizontal
- Color: Blanco y Negro. Y unos toques de amarillo, naranja y rojo.
- Movimientos de Cámara: Excelentes, esta es una de las ventajas que ofrece la animación en 3D.

Gráfico 12. Pocoyo



Fuente: Pocoyo [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=qjkBxBkXJww>

➤ Aspectos Morfológicos

• Visual

- Técnica: 3D
- Iconicidad o abstracción: tiene personajes del mundo y real y no tan real, le da
- Simplicidad o Complejidad: es una animación muy simple, no posee escenarios, todo es con un fondo blanco, pero sus personajes hechos en 3D muestran algo de complejidad en su realización más no para el público que lo ve.
- Originalidad o Redundancia: es una animación didacta, hace que su público interactúe.

• Sonoro

- Música: hace uso de música clásica, la cual es muy usada en momentos para la enseñanza. Muy buena elección.
- Efectos sonoros: muy bien manejados, son buen complemento para las acciones.
- Diálogos: los diálogos son muy básicos, esta animación está dirigida a un público menor. Hay la participación de un narrador.

➤ Aspectos Sintácticos

- Planos: maneja primeros planos, pero en su mayoría se desarrolla en planos generales que muestran a todos los personajes en acción.
- Ángulos: Normales. Frontal o lateral
- Composición: Horizontal
- Color: colore cálidos. Que contrastan muy bien con el fondo blanco.
- Movimientos de Cámara:

- **Animación Convencional**

Gráfico 13. Angst Cartoon



Fuente: Angst Cartoon [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=pAH4klqLTXg>

➤ **Aspectos Morfológicos**

- **Visual**

- Técnica: Convencional o Tradicional
- Iconicidad o abstracción: en esta animación podemos ver iconicidad en las figuras de los personajes, ya que reflejan personajes de la vida real.
- Simplicidad o Complejidad: El nivel de esta animación es simple, no pasa más allá de unos trazos representados en negro con un fondo blanco. Pero el resultado es increíble.

- **Sonoro**

- Música: no tiene musicalización, solo efectos sonoros
- Efectos sonoros: son de gran ayuda para el desarrollo de la historia, ya que no hay diálogos en ella.
- Diálogos: no tiene diálogos.

➤ **Aspectos Sintácticos**

- Planos: tiene un uso perfecto de los planos, hace uso de todos.
- Ángulos: frontales y laterales.
- Composición: Horizontal
- Color: Blanco y Negro
- Movimientos de Cámara: si maneja el movimiento de cámara, y están muy bien logrados.

- **Animación por recortes**

Gráfico 14. Mad Scientist destroys New York



Fuente: Mad Scientist destroys NY [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=_KQxzcBYwNc

➤ **Aspectos Morfológicos**

- **Visual**

- Técnica: Recortes
- Iconicidad o abstracción: tiene cierto nivel de abstracción, ya que sus personajes son poco usuales en la vida cotidiana.
- Simplicidad o Complejidad: El manejo de sus formas y movimientos es sencillo. No se esfuerza por tener algo muy real.
- Originalidad o Redundancia: es la historia de un científico loco, la cual ya puede ser reincidente. Pero que al ojo del espectador resulta llamativa.

- **Sonoro**

- Música:
- Efectos sonoros: muy bien manejados, son buen complemento para las acciones.
- Diálogos: la historia es contada por un narrador.

➤ **Aspectos Sintácticos**

- Planos: se desarrolla entre planos generales, planos medios y primeros planos.
- Ángulos: Frontal
- Composición: Horizontal
- Color: planos, diferencia los escenarios de los personajes, usando un mismo tono para los fondos.
- Movimientos de Cámara: no se hace, maneja la continuidad por cortes.

- **Animación stopmotion**

Gráfico 15. Vincent



Fuente: Vincent [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=3T3JE5S1qhs>

➤ **Aspectos Morfológicos:**

- **Visual**

- Técnica: Stopmotion
- Iconicidad o abstracción: son personajes muy característicos del estilo de Burton, ojos grandes, y de apariencia muy aterrizante. Pero siguen siendo figuras muy humanas.
- Simplicidad o Complejidad:
- Originalidad o Redundancia: este cortometraje está basado en la vida del actor Vincent Price.

- **Sonoro**

- Música: el manejo de la música aquí es muy sutil, pero está muy bien manejado. Acompañan muy bien el ambiente lúgubre.
- Efectos sonoros: efectos que complementan muy bien lo que hacen los personajes.
- Diálogos: un narrador es el que nos cuenta la historia.

➤ **Aspectos Sintácticos**

- Planos: Hace un buen uso de ellos. Que dan la continuidad ideal para la historia.
- Ángulos: Frontales, en algunas ocasiones usa laterales.
- Composición: Horizontal
- Color: Blanco y Negro
- Movimientos de Cámara: tiene excelentes movimientos de cámara, aunque no los use mucho.

7.2.4. Necesidad de Realizar en 2D. Luego de realizar la labor de analizar una a una las animaciones, tanto las dirigidas a un público infantil y también las distintas técnicas que en ellas se usan. La técnica por la cual nos vamos a encaminar para desarrollar el tip animado, es la de Animación 2D y realizada por retazos. Escogimos este tipo de técnica, porque a lo largo de nuestra carrera tuvimos más afinidad con ella y nos parece que es una técnica con la cual también se pueden realizar propuestas interesantes de buena calidad. Otra de las razones es la parte técnica, ya que las otras técnicas como por ejemplo la 3D, demanda de mucho más tiempo en cada uno de sus procesos, y también se necesita de un grupo más numeroso de personas para su realización. Además viendo trabajos de grado anteriores en los cuales proponen una animación, pero su propuesta final tan solo es el arte conceptual y la pre-producción, esto sin demeritar el trabajo que se realizo, el cual nos pareció muy interesante, nos referimos a trabajos como EL DEMONIO DE LAS LAJAS, y el de SANGRE DE ORO, trabajos que realmente son muy interesante en su parte de arte conceptual, pero que hubiera sido interesante ver un poco más. Son por estas razones que nos lanzamos a realizar la producción completa de una animación, sabiendo lo que esto nos implicaba a nosotros como grupo de investigación y realización, el cual es integrado por dos personas.

Esperamos que el resultado tenga la calidad apta de un trabajo final para grado, el cual sabemos que puede tener mejorías, y puede llegar a ser una pieza interesante si se le brinda el apoyo necesario para que se formalice como un proyecto posteriormente y así poder concretar la idea que se genero desde un principio y es de crear las 20 animaciones correspondientes a cada derecho según el ICBF en su código de la infancia.

Con esta técnica en 2D en recortes se realizara cada personaje, teniendo en cuenta sus puntos articulados, como si fueran marionetas, para posteriormente ser animados de manera más simple, pero dando la sensación de movimiento que se necesita y así tener un producto final que satisfaga nuestras necesidades en los aspectos morfológicos, sintácticos, semánticos, didácticos y por supuesto mensaje que se entienda con toda claridad.

7.2.5 Referencias Gráficas

Grafico 16. Referencia juguetes



Gráfico 17. Referencias fuerzas militares colombianas



Gráfico 18. Referencia juegos infantiles



7.3 CREACION DE PERSONAJES

7.3.1 Psiquis Personajes.

➤ Historia numero 2: En el desarrollo de la segunda historia, hacen parte de ella cuatro personajes. Niño de ciudad capital, niña de un pueblo colombiano, niño de un pueblo colombiano y un soldado.

- Psiquis personaje A:

- **Nombre:** Mateo López Flórez
- **Edad:** 9 años
- **Personalidad:** dulce, tierna, travieso y con mucha energía
- **Especie:** caricatura humana
- **Altura:** 1.40mts
- **Color de ojos:** negros
- **Color de cabello:** café oscuro
- **Vestuario:** pantaloneta azul, camiseta amarilla y zapatos negros.
- **Piel:** blanca
- **Familiares:**
 - **Madre:** Fanny
 - **Padre:** Orlando
 - **Abuelo:** Armando

Es el único hijo de una familia de clase media que vive en un edificio de apartamentos en la ciudad de Cali-Colombia, tiene 9 años y asiste a cuarto grado

en un colegio mixto privado de la ciudad.

Sus padres son: Orlando López y Fanny Flórez son personas trabajadoras. Orlando es un abogado que trabaja en la alcaldía y la Sra. Fanny es secretaria de una empresa privada, actualmente está en 8vo semestre de administración de empresas en la universidad en horario nocturno.

Mateo le gusta ir al colegio y la relación con sus compañeros es buena, le encanta salir con su abuelo a pasear y a jugar al parque del barrio. Cabe destacar que a Mateo le encanta ver televisión y algunas veces deja de salir por quedarse frente al televisor. Su programa favorito es bichos biches el cual es televisado los sábados en las horas de la mañana.

Mateo tiene una personalidad inquieta, traviesa, con mucha energía pero no deja de ser dulce y tierna; a veces el mal genio se apodera de el, pero por lo general no es común.

- Psiquis personaje B:

- **Nombre:** Leidy Piamba Gilón
- **Edad:** 8 años
- **Personalidad:** dulce, tierna y tímida
- **Especie:** caricatura humana
- **Altura:** 1.30mts
- **Color de ojos:** negros
- **Color de cabello:** negro
- **Vestuario:** vestido enterizo color naranja con detalle de flor, medias blancas y zapatos negros.
- **Piel:** trigueña
- **Familiares:**
 - o **Madre:** Alicia
 - o **Padre:** Saúl
 - o **Abuelo paterno:** Saúl
 - o **Hermano:** Jasón

Es la segunda hija de una familia bien conformada, la cual vive en un municipio llamado Toribio-Cauca, tiene 8 años y asiste a 4to grado en la escuela pública.

Sus padres son: Saúl Piamba y Alicia Gilón, personas muy trabajadoras. Saúl es docente de básica primaria en una escuela del pueblo y la Sra. Alicia trabaja independiente como modista desde su casa.

Leidy es buena estudiante y aplicada, es de personalidad ingenua, inocente, serena pero alegre, dulce, tierna y tímida; le gusta jugar de vez en cuando con muñecas, jugar con su hermano, recoger frutos, comprar dulces y ver televisión.

A Leidy le molesta cuando su hermano la quita del televisor y le interrumpe lo que está viendo, pero su abuelo la contenta con cosquillas besos y abrazos.

- Psiquis personaje C:

- **Nombre:** Jason Piamba Gilón.
- **Edad:** 11 años
- **Personalidad:** travieso, ágil, deportista, juguetón, con carácter fuerte pero amable y descomplicado.
- **Especie:** Caricatura humana
- **Altura:** 1.45mts
- **Color de ojos:** negros
- **Color de cabello:** negro
- **Vestuario:** pantaloneta gris, camiseta manga sisa y zapatos negros.
- **Piel:** trigueña
- **Familiares:**
 - **Madre:** Alicia
 - **Padre:** Saúl
 - **Abuelo paterno:** Saúl
 - **Hermano:** Leidy

Jasón es el hermano mayor de Leidy Piamba, es el hijo mayor de una familia bien conformada, la cual vive en un municipio llamado Toribio-Cauca, tiene 8 años y asiste a 4to grado en la escuela pública.

Sus padres son: Saúl Piamba y Alicia Gilón, personas muy trabajadoras. Saúl es docente de básica primaria en una escuela del pueblo y la Sra. Alicia trabaja independiente como modista desde su casa.

Jasón es un niño inteligente, responsable en la escuela y excelente para las matemáticas. Su personalidad vivaz, traviesa, ágil, juguetón, amable, le encanta el deporte, su deporte favorito es el fútbol.

A Jasón le gusta jugar con su hermana y bromear, ver televisión y se divierten cuando los dos se ponen de acuerdo para ver un programa o dibujos animados, de lo contrario la típica pelea empieza, ya que es lo que más le molesta a Leidy su hermana. La relación con sus padres y abuelo es muy buena y afectiva.

El amor hacia su hermana es tan grande que a veces podemos ver su carácter fuerte que hasta algunas veces peca de celoso, sobre protector y en muchos casos se pelea con los amigos de ella por defenderla.

- Psiquis personaje D: Este personaje es secundario no tiene mucho desarrollo durante la animación.

- **Nombre:** Juan Carlos Ramírez
- **Edad:** 31 años

-Breve Descripción: Hace parte del ejército nacional, y se encuentra en el pueblo, combatiendo a la guerrilla. Tiene una familia por la cual vela y se siente muy orgulloso de servirle a la patria, no entiende porque las fuerzas revolucionarias establecen diálogos de paz, si ellos también son ciudadanos de este país.

7.3.2 Selección de Forma y Color en los personajes. Estamos acostumbrados a comunicarnos con nuestros semejantes mediante el lenguaje hablado, verbal, formado por una serie de elementos básicos (letras, palabras, frases, etc.) que, combinados, forman entidades comunicativas complejas.

De igual modo, el lenguaje visual a través de grafismos puede descomponerse en entidades básicas, cada una de las cuales tiene por sí misma un significado propio, pero que unidas de diferentes formas pueden constituir elementos comunicativos distintos.

Estas entidades gráficas constituyen la sustancia básica de lo que vemos. Por lo tanto, son muy importantes y todo diseñador debe conocerlas y manejarlas perfectamente.

Las formas básicas del diseño gráfico son pocas: el punto, la línea y el contorno. Pero son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición.

Cada una de ellas posee un conjunto de características propias que las modifican y condicionan, entre las que destacan: Forma, color, dirección, textura, tamaño, dimensión y movimiento.

Para empezar el proceso de bocetación previamente se decidió seleccionar como base figuras básicas como el círculo y el cuadrado para que fueran parte del cuerpo de cada uno de los personajes de la historia. Esto no queriendo decir que la figura fuera totalmente perceptible como tal, sino que fuera como fundamento para la creación de cada parte del cuerpo, esto se podrá observar claramente en los gráficos 23, 24 y 25, donde partiremos de las formas básicas hasta tener el resultado final de cada personaje, con detalles más complejos como lo son las sombras y los brillos los cuales le dan volumen a la forma.

En la parte cromática de los personajes se usaron colores se seleccionaron colores como el amarillo, rojo, naranja y azul los cuales se utilizaron en las prendas de los personajes principales y para no salirnos tanto de la realidad en los entornos se utilizaron tonos que no fueran de difícil percepción en los niños, pero cabe aclarar que los escenarios muestran su color real solo en tomas con planos

generales, en donde el personaje principal no tiene una acción específica, para estas situaciones se utilizó un mismo todo para el entorno, esto con el fin de resaltar al personaje por sobre todo lo que lo rodea.

7.3.3 Evolución personajes – Bocetos

Gráfico 19. Evolución – Mateo - Niño parque

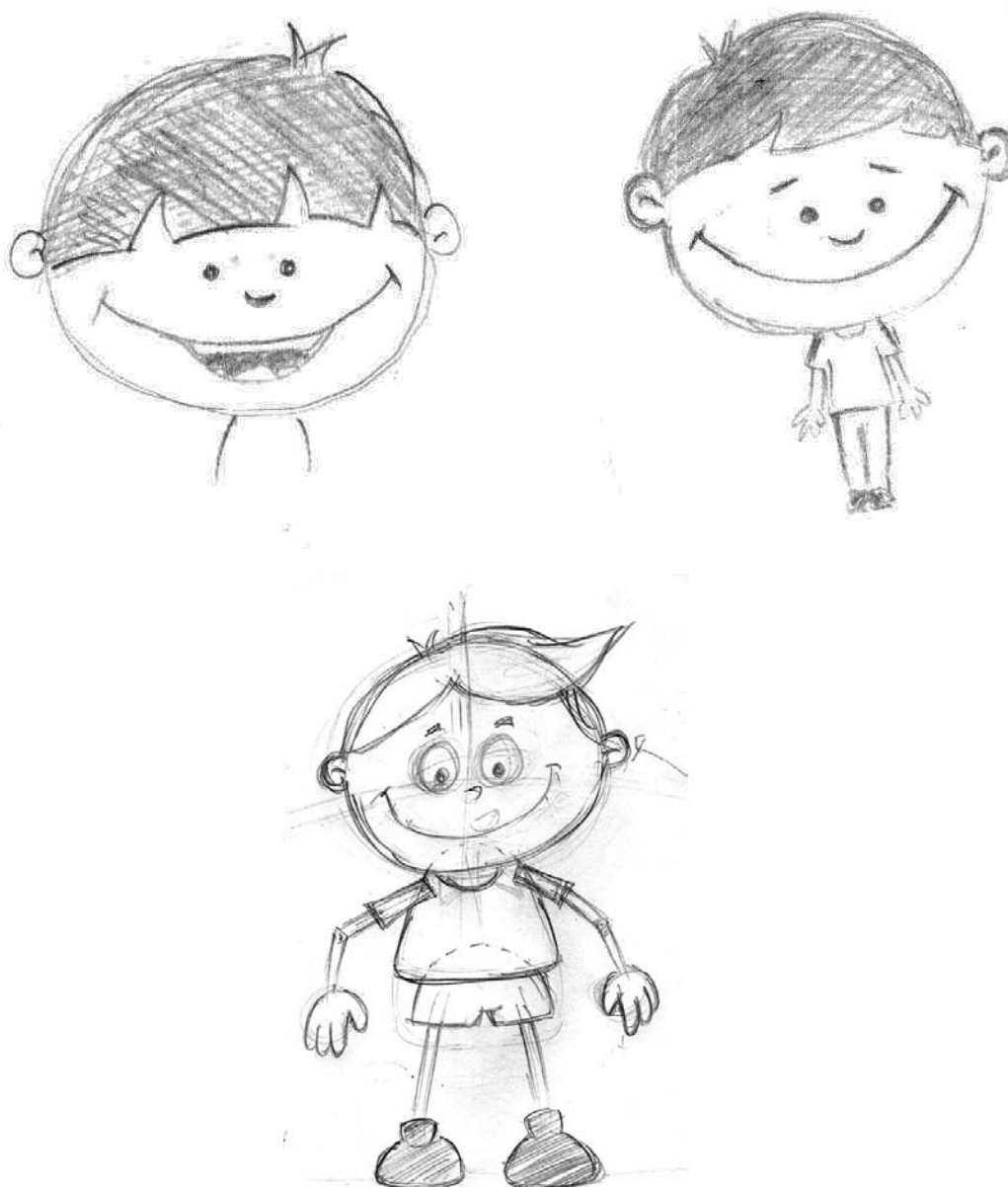


Gráfico 20. Evolución – Leidy - Niña pueblo

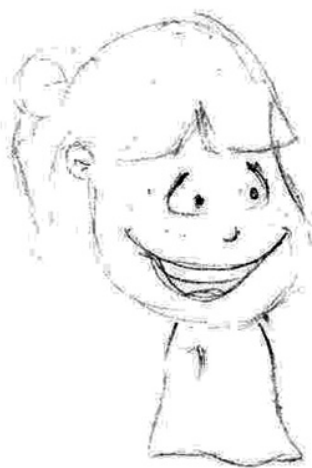


Gráfico 21. Evolución – Jasón - Niño pueblo

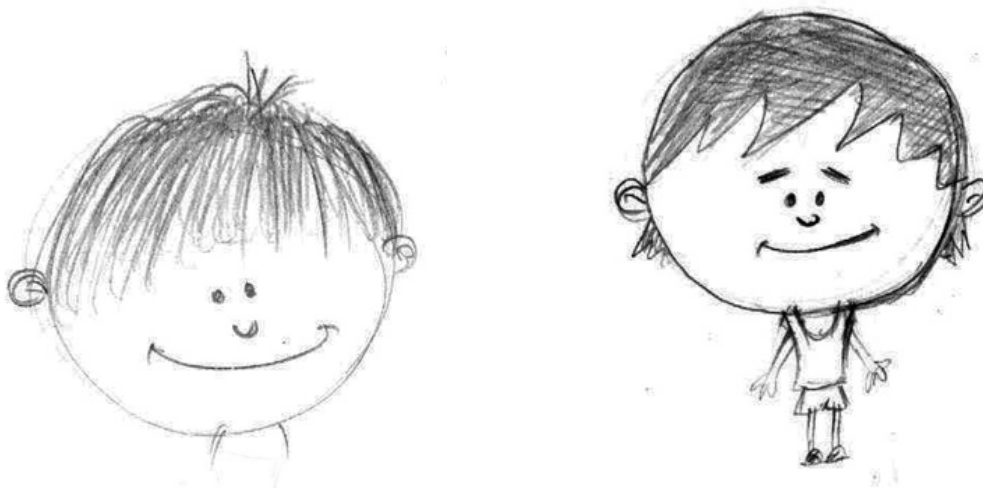


Gráfico 22. Evolución – Ramírez - Soldado

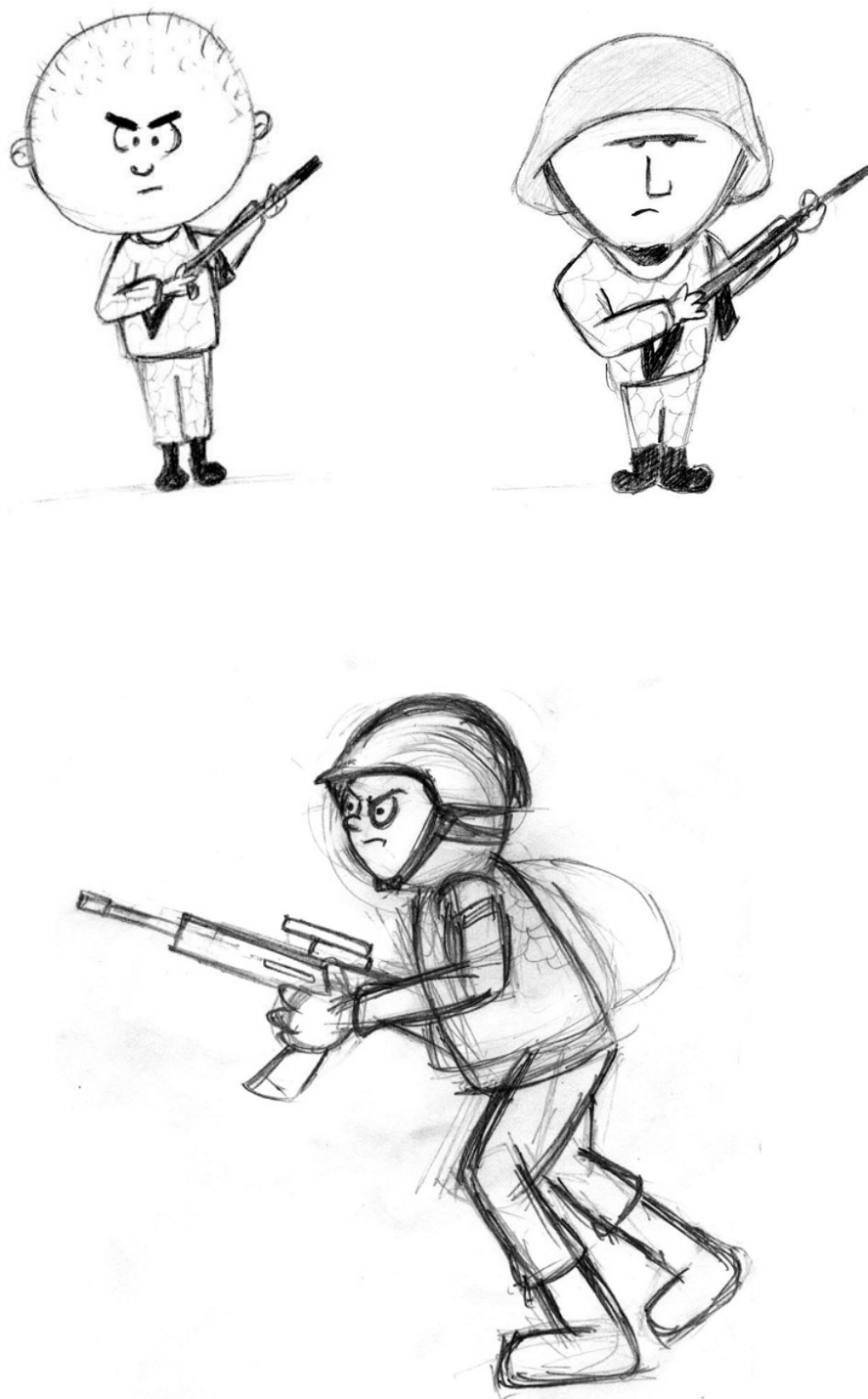


Gráfico 23. Proceso de Básico a Complejo – Mateo

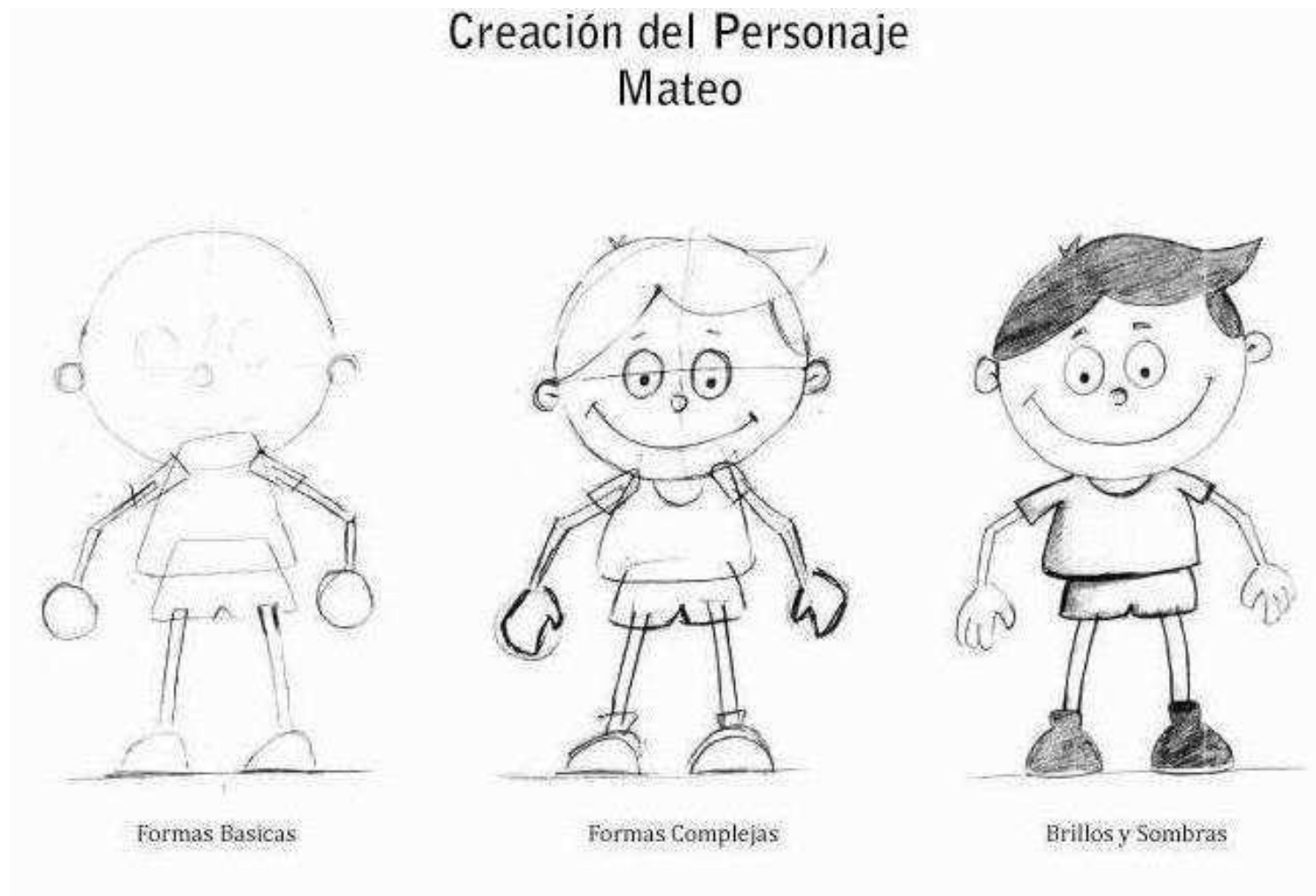
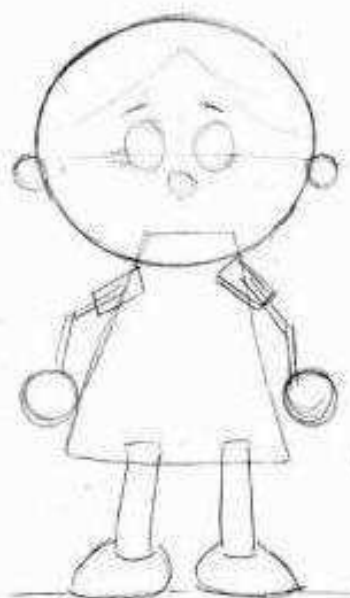


Gráfico 24. Proceso de Básico a Complejo – Leidy

Creación del Personaje Leidy



Formas Básicas

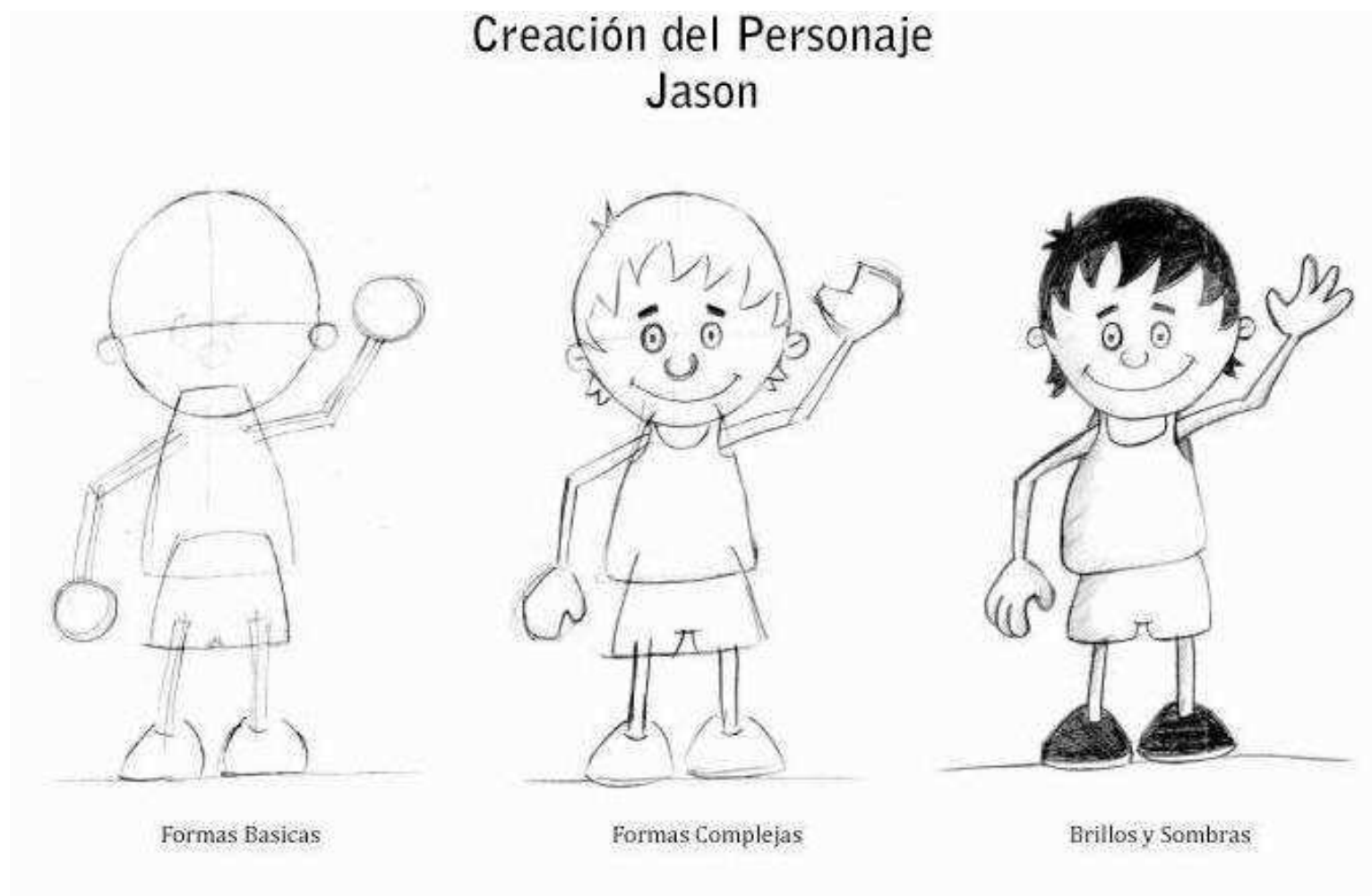


Formas Complejas



Brillos y Sombras

Gráfico 25. Proceso de Básico a Complejo – Jasón



7.3.4 Propuesta Final

Gráfico 26. Mateo



Gráfico 27. Niña pueblo - Leidy



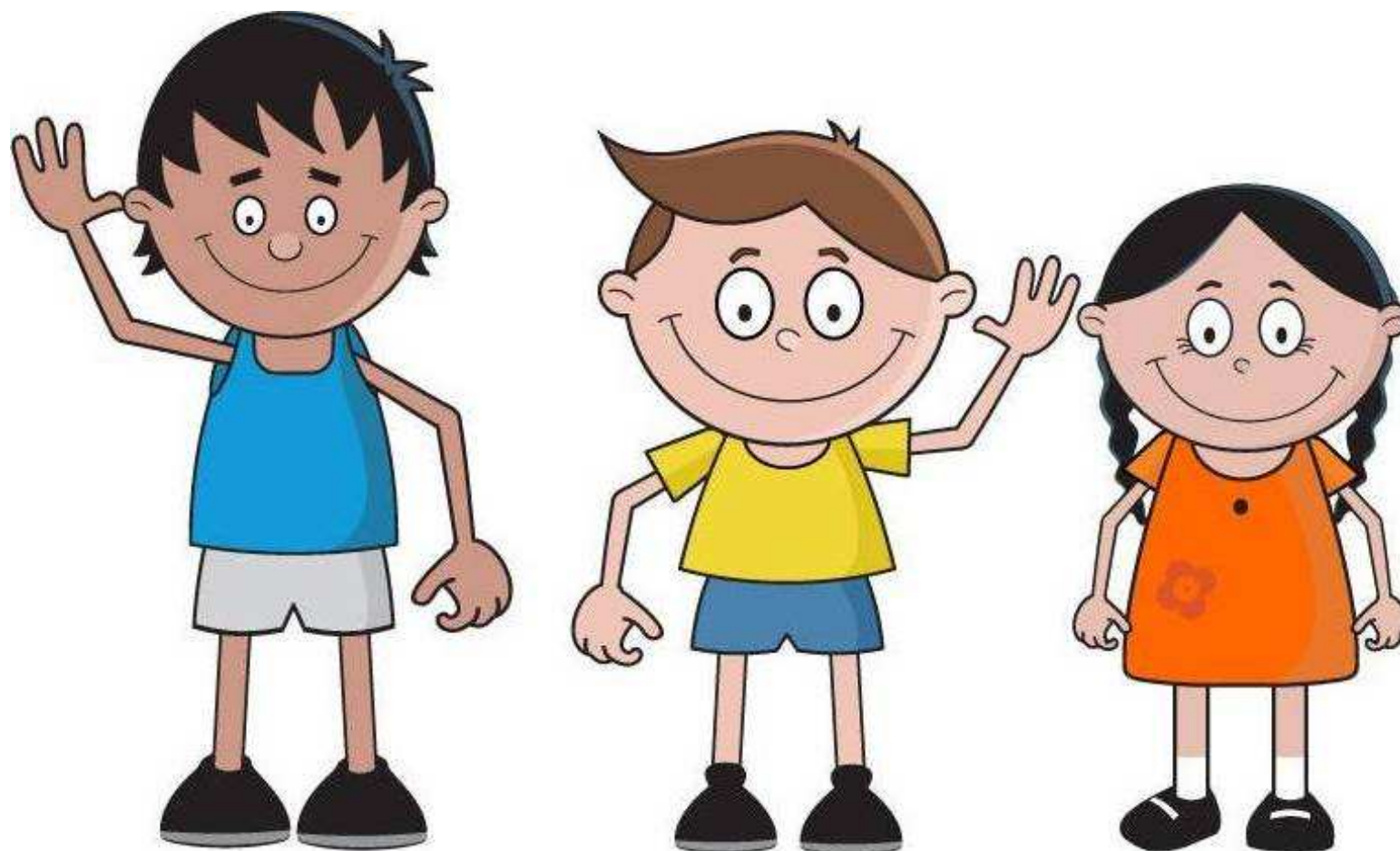
Gráfico 28. Niño pueblo - Jason



Gráfico 29. Soldado - Ramírez



Gráfico 30. Los Niños



7.4 CREACION DE ESCENARIOS

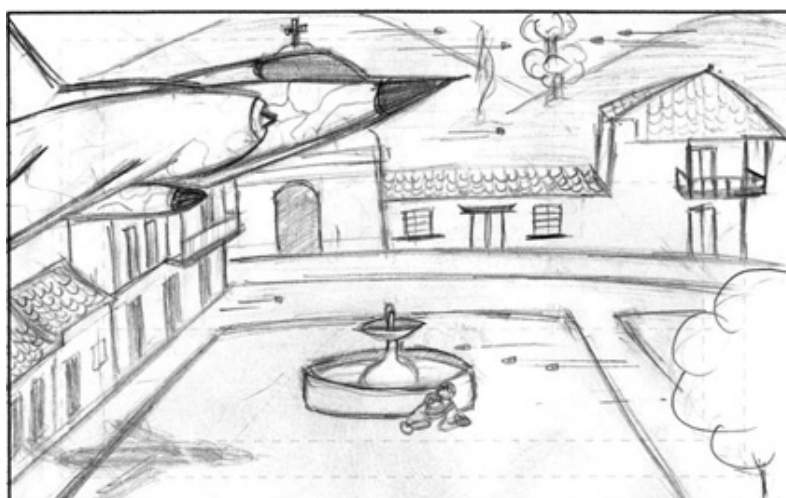
La historia numero dos se desarrolla en dos escenarios, el primero de ellos es un parque, al cual van los niños en las tardes, acompañados por sus padres o por un adulto responsable. El segundo escenario es la plaza principal de un pueblo colombiano el cual está en medio de un enfrentamiento entre ejército y guerrilla.

7.4.1 Bocetos

Gráfico 31. Ciudad - Parque



Gráfico 32. Pueblo - Plaza



7.4.2 Propuesta Final

Gráfico 29. Ciudad - Parque



Gráfico 30. Pueblo Triste - Plaza



Gráfico 31. Pueblo Color – Plaza



7.5 ARTE CONCEPTUAL

También conocido como idea art, es una tendencia artística en que las ideas dentro de una obra son un elemento más importante que el sentido por el que la obra se creó. La idea de la obra prevalece sobre sus aspectos formales y en muchos casos la idea es la obra en sí misma, quedando la resolución final de la obra como un soporte. Cuando se utiliza una forma conceptual de arte, significa que todo el planteamiento está elaborado de antemano y que la ejecución se convierte en un asunto superficial, convirtiendo la idea en un generador de arte.

Esto lo dice claramente el artista Sol LeWitt: “En el arte conceptual la idea o el concepto es la parte más importante del trabajo. Cuando un artista utiliza una forma conceptual de arte, significa que todo el planteamiento y las decisiones están hechos de antemano; la ejecución es un asunto superficial. La idea se convierte en una máquina que hace el arte”.

El arte conceptual como movimiento emergió a la mitad de los años sesenta, en parte como una reacción en contra del formalismo que había sido articulado por el influyente crítico Clement Greenberg. Sin embargo, desde las décadas de 1910 y 1920 el trabajo del artista francés Marcel Duchamp serviría como precursor, con sus trabajos llamados ready-made daría a los artistas conceptuales las primeras

ideas de obras basadas en conceptos y realizadas con objetos de uso común.

El arte conceptual emplea habitualmente materiales como la fotografía, mapas y vídeos. En ocasiones se reduce a un conjunto de instrucciones documentando cómo crear una obra, pero sin llegar a crearla realmente; la idea tras el arte es más importante que el artefacto en sí. La animación hace parte de un arte visual no tradicional a diferencia de el dibujo, la pintura y la escultura, los cuales si hacen parte de un arte visual tradicional.

7.5.1 Hojas modelo Personajes – Model Sheet. La ilustración de los dibujos animados es uno de los que más precisa que el aspirante a émulo de Disney maneje la técnica geométrica de construcción para su dibujo y basadas en un cánón que toma como referencia la medida del tamaño de "la cabeza" del personaje y así poder tener medidas mensurables, para repetir el dibujo las veces que sean necesarias sin que varíe, claro siempre hay pequeñas variaciones entre un animador y otro por eso algunas empresas optan por hacer que sea un grupo reducido de artistas quien se encargue de un solo personaje (animador principal, cleaners e intercaladores), hay un proceso de adaptación y aprendizaje del modelo culminado el periodo de art concept y aprobado el modelo el diseñador entrega una guía donde examina el diseño del personaje paso a paso, con indicaciones sobre qué hacer y qué no hacer en diversas circunstancias de la acción aparte dicta varias charlas para los animadores.

Incluso si la producción es pequeña como en el caso de un comercial para tv. se necesita las hojas modelo como guías y así evitar el cambio del diseño del personaje incluso hemos visto casos exagerados donde el personaje mientras giraba la cabeza se transformaba en algo totalmente desajustado al diseño original, en producciones más grandes el test de línea también sirve para "ajustar" sobre el lápiz posibles fallos de este tipo.

El periodo de elaboración de la bitácora o biblia de animación es cuando se trabaja el diseño del personaje que da una serie de hojas modelo de la producción que puede varias desde hojas modelos de construcción geométrica, la hoja modelo de actitudes o expresiones características, hojas modelo e vestuario, hojas modelo de tamaños comparativos con los otros personajes de producción, la de accesorios, incluso la de alguna animación característica si se trata de animales, cojeras, bastones o modos de caminar sui generis como el de Pink Panther. Muchos de estas hojas modelo están apoyadas a su vez de maquetas y esculturas para ampliar el manejo de los diversos ángulos y facilitar por ejemplo escorzos o giros, pero juzgo que es un tema que me agradara tomar independientemente del tema de las Hojas Modelo.

7.5.2. Referencias de hojas modelos

Gráfico 36. Model Sheet Lady ice



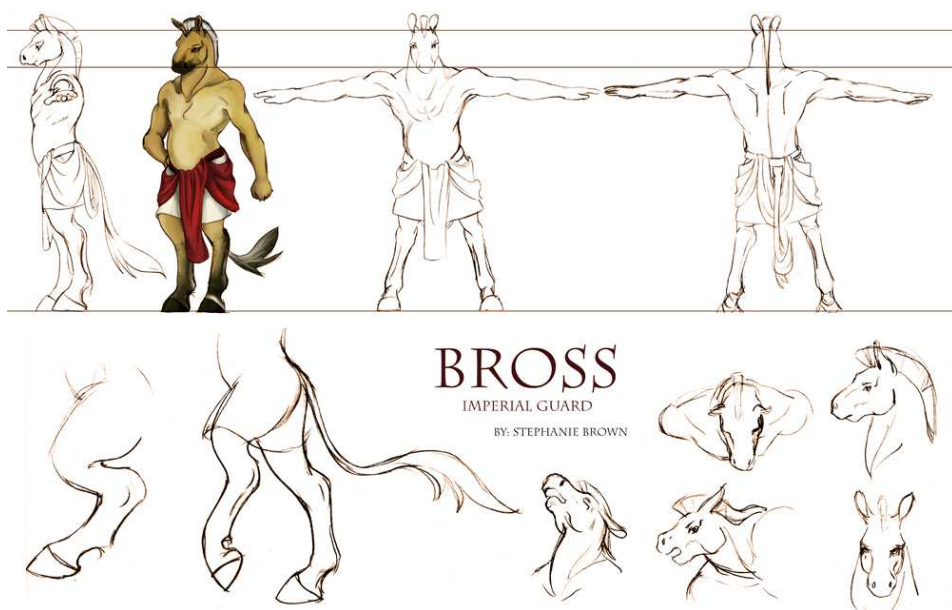
Fuente: Lady Ice Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://davidkawena.deviantart.com/art/Lady-Ice-LadyIce-Model-Sheet-53044318>

Gráfico 37. Model Sheet Baby Turtle



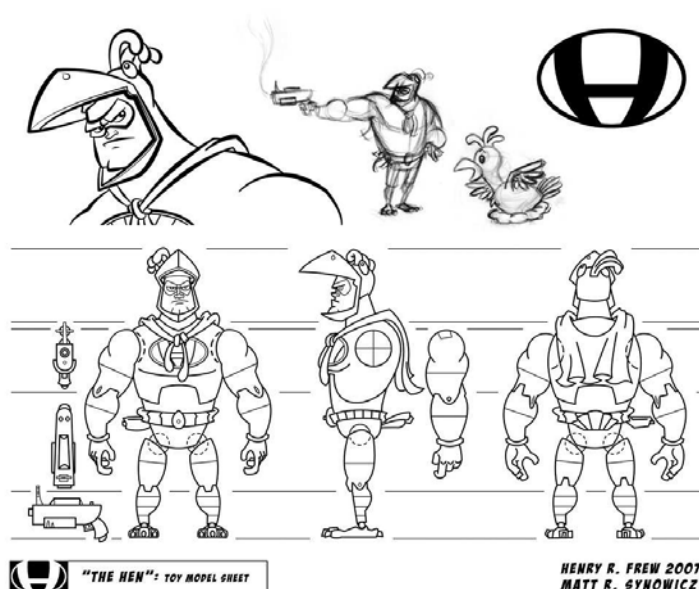
Fuente: Baby Turtle [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://xxtaiyoungxx.deviantart.com/art/Model-Sheet-70834824>

Gráfico 38. Model Sheet Bross



Fuente: Bross Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://lucid-crimson.deviantart.com/art/Bross-Model-Sheet-61125389>

Gráfico 39. Model Sheet The Hen



Fuente: The Hen. Toy Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 04 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://spaghetti016.deviantart.com/art/THE-HEN-Toy-Model-Sheet-64788009>

7.4.3 Hojas modelo

Gráfico 40. Hoja Modelo Mateo

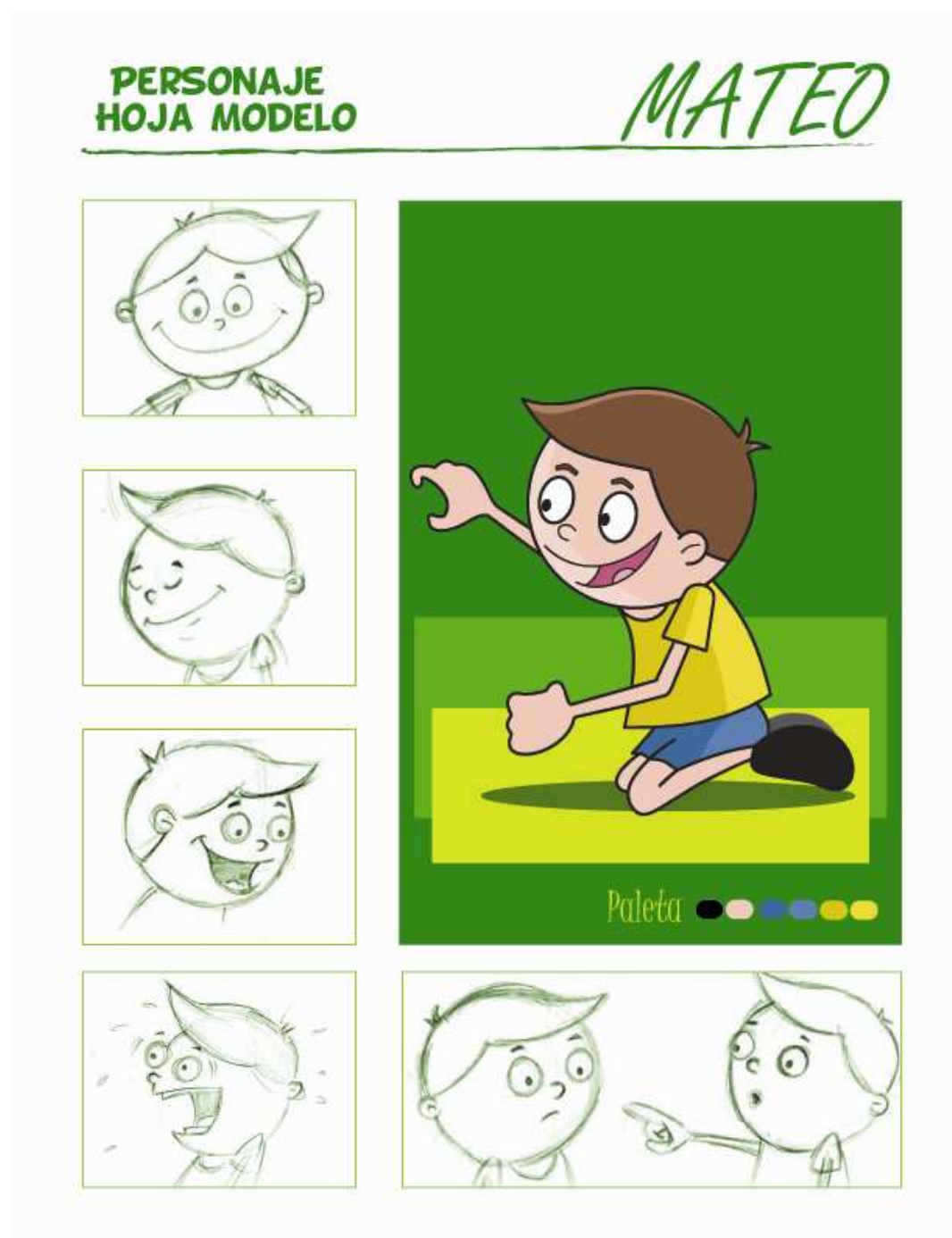


Gráfico 41. Hoja Modelo Leidy



Gráfico 42. Hoja Modelo Jasón

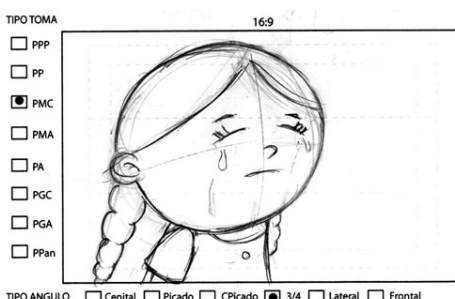
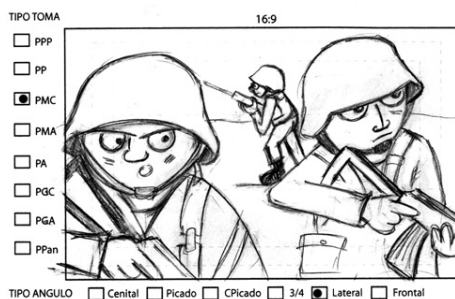
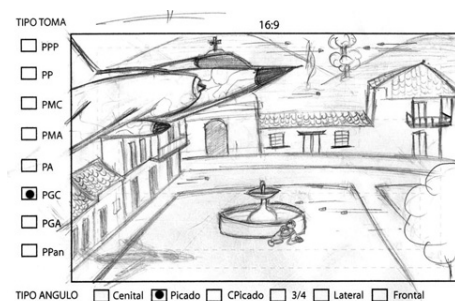
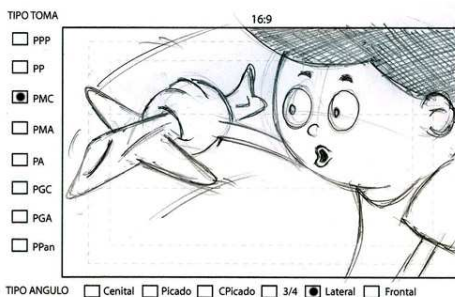
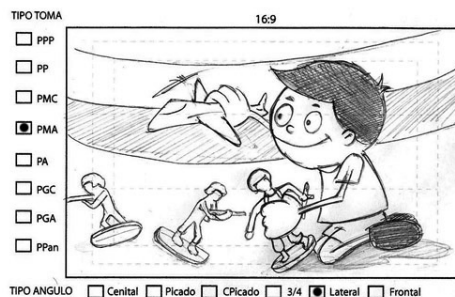
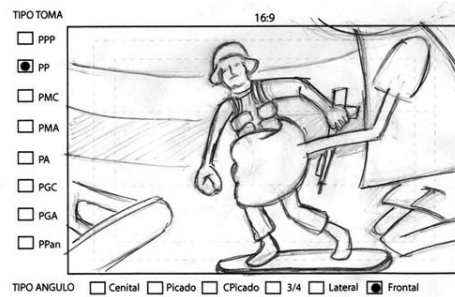
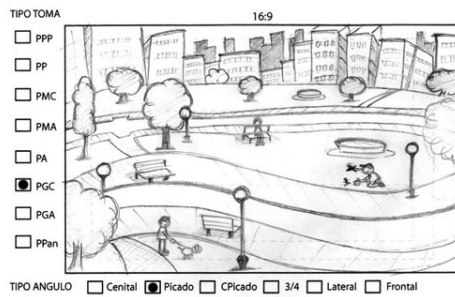


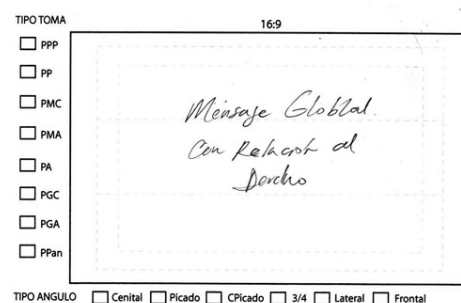
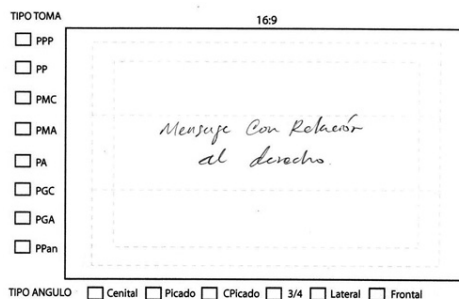
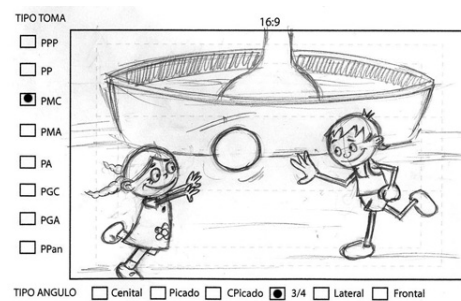
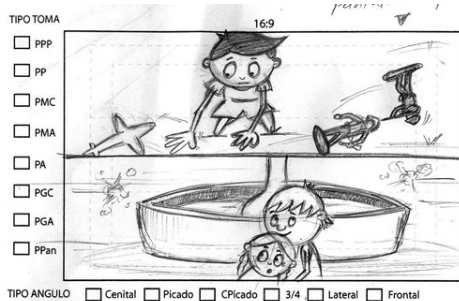
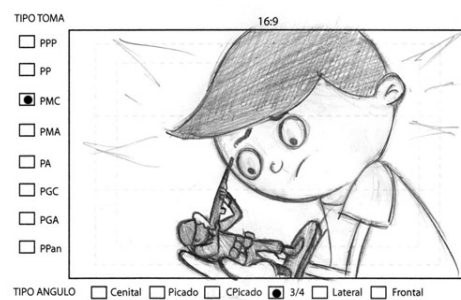
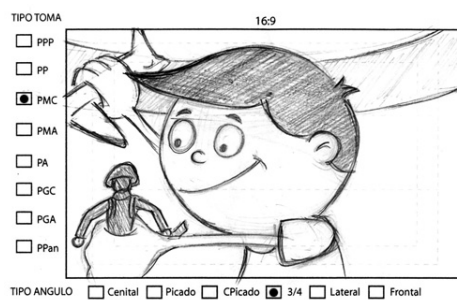
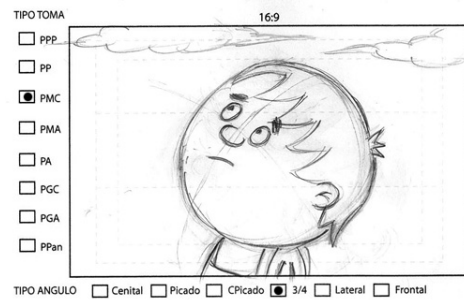
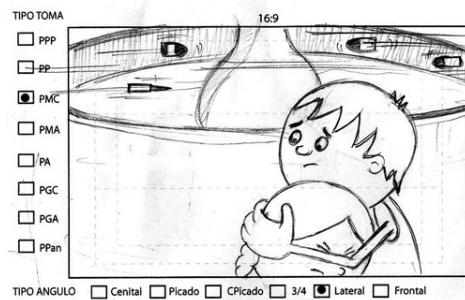
Gráfico 43. Hoja Modelo Ramírez



7.6 STORY BOARD

Gráfico 44. Story Board





El story board en su totalidad con la descripción detalla de cada encuadre, se encuentra en la parte de anexos.

7.7 SELECCIÓN DE LA SONORIZACION Y MUSICALIZACION

En esta parte del proceso ya se tiene elaborado el story board, en la descripción de este, en la parte del audio se describe detalladamente que sonidos lleva cada encuadre, para eso se realiza un lista con cada uno de los sonidos que salen del story board, para posteriormente ser grabado en un estudio.

Además de la parte de efectos sonoros, también se realiza la musicalización, la cual le va dar ambiente a los escenarios y también va manejar los momentos altos y bajos durante la animación.

En esta sección la selección de la música es muy vital, ya que ella hará que el observador tenga la sensación que la escena junto con la música este evocando en ese momento.

Aquí seleccionamos una banda de origen Holandés, la cual después de una selección muy riguroso entre muchas otras melodías o composiciones de otros autores, nos pareció que era más apta para recrear el ambiente musical del tip animado. El nombre de la banda es The Amsterdam Klezmer *Band*, es una formación de siete músicos que lleva desde el 96 tocando klezmer* desde el corazón de Holanda. Hasta la fecha han publicado diez disco, en los que mezclan el estilo klezmer con música tradicional de los Balcanes. El grupo, que cuenta con dos vocalistas, Alec Kopyt, de Odessa, y Job Chajes, de la propia Ámsterdam, actúa tanto en todo tipo de eventos, ya sea conciertos en festivales o teatros, o amenizando fiestas privadas. En el vídeo puede verse una muestra de su vitalidad en directo.

El klezmer es fácilmente reconocible por sus características melodías expresivas, con reminiscencias de la voz humana, con la incorporación de risas, llantos y aullidos. El klezmer asume la propia tradición de la música jasídica y le incorpora sonidos, instrumentos y modos de interpretar de aquellos países en donde los judíos de la diáspora habitaban.

Cabe aclarar que para la realización musical de el tip animado, se pueden hacer dos cosas, contactar a la banda, y comprar los derechos de las canciones que se usan en la animación o también crear una composición original exclusiva solo para el tip animado, para lo cual se contactaría a un músico local y se le plantearía el proyecto y se le explicaría el concepto que debe llevar la parte musical del

* Klezmer: es la música de los judíos askenazíes de Europa Oriental.

audiovisual.

Para la parte de efectos sonoros, se consultaron varias sitios web, que prestan el servicio de un nutrido banco de audios a disposición de los internautas, también se consiguió un paquete de efectos sonoros llamado Designer Sound FX, el cual ofrece todo tipo de sonidos necesarios para la realización de un medio audiovisual.

7.8. CONSTRUCCION ANIMATICA

Después de la construcción del story board y la selección de los sonidos de la historia que se va animar, el paso siguiente es el de la creación de la animatica, el cual consiste en utilizar las imágenes del story board, acomodarlas en secuencia y añadirle los efectos sonoros que llevara la animación final, esto para dar una idea de lo que va ser el producto final.

Para la creación de este proceso se utilizo la herramienta Adobe Premiere, la cual es una herramienta que nos permite el manejo de imágenes y sonorización. La animatica esta adjunta con esta investigación en un CD.

7.9. CONSTRUCCION DE LA ANIMACION – PRODUCTO FINAL

Teniendo ya todo listo, a esto nos referimos a los personajes, escenarios, sonidos, música nos disponemos a la creación de la animación, para esta parte del proceso, nos apoyamos en la herramienta Adobe Flash, con la cual teniendo ya vectorizados los personajes y escenarios, como herramienta nos facilita el manejo de este tipo de imágenes, para poder ser animadas.

Ya que teniendo creadas cada librería necesaria de cada uno de los personajes, esto nos resulta de mayor eficacia a la hora de ir animando cada personaje en la escena que sea necesario. Y así ir realizando escena por escena o en el caso para la animación, ir creando corte por corte. Posterior a esto, se pasa a exportar las respectivas escenas sin sonido, pero ya con el tiempo de duración establecido por el story-board. Estos archivos deberán ser de una extensión de video, ya sea .mov .avi o cualquier otro que sea aceptado por el programa de edición en el cual se le introducirán los sonidos y algunos efectos de transición. En algunas escenas en las que no se pueda realizar en el programa de animación que se uso, en este caso Adobe Flash, se usara otra herramienta (adobe After Effects) con la cual se realizaran algunos efectos con mejor estética para la animación.

7.9.1 Post-Producción. La post-producción o edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de vídeo grabada previamente en este caso, sería los archivos exportados con cada una de las escenas realizadas en los programas con que se desarrollo la animación. Una vez hecha la revisión de la cinta se seleccionan los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje.

En este audiovisual la edición será del modo lineal, aunque la historia ocurre en dos lugar distintos, el pueblo y el parque, durante el transcurso de la animación, vemos que el desarrollo es normal sin ningún tipo de saltos que puedan alterar la historia para el observador, se decidió que fuera una historia lineal, ya que uno de nuestros públicos son los infantes, y ellos aun no están en la capacidad para almacenar historias de tipo no lineal.

En la medida en que se van agregando las escenas, previamente se tienen clasificados los sonidos y la música que debe ir en cada una de ellas, listas para ser agregadas de manera sincronizada con la imagen.

7.10. PRUEBA DEL TIP ANIMADO

La técnica de grupos focales se desarrollo a partir del trabajo de psiquiatras en el campo de la terapia de grupo. La teoría principal que fundamenta la entrevista en grupos es que la gente, en general, está dispuesta a divulgar información privada en la seguridad de un grupo de desconocidos que en una entrevista privada con un investigador.

Para realizar la prueba del tip animado, decidimos reunir un grupo de niños habitantes de un conjunto residencial de la ciudad de Cali, con el respectivo permiso de los acudientes, quienes permitieron que los niños entraran en una casa para que observaran la animación, y respondieran a unas preguntas sueltas que les hicimos previamente y posterior a la observancia del material audiovisual.

El grupo de niños seleccionados para hacer el test del tip animado están dentro del rango establecido como grupo objetivo, 7 – 11 años de edad, el cual fue seleccionado en base a las etapas que nombra Piaget en su teoría cognitiva la cual vimos como la más apta para que los niños y niñas vieran este tipo de material audiovisual con este tipo de mensaje que nosotros como grupo de investigación queremos dar.

Durante la prueba las niños mantuvieron una concentración directa en el material audiovisual, muy atentos a lo que vieron cada uno de ellos nos conto sobre el tema y que entendieron en la animación, también los interrogamos sobre que parte del tip (escena), les pareció de su total gusto y porque. Este tipo de

preguntas las realizamos abiertamente para darles confianza a que respondieran lo que realmente pensaban de lo que habían observado. También para comprobar la selección hecha en la parte cromática a este reducido grupo de niños les hicimos una encuesta grafica muy corta de tres preguntas, en la cual les preguntábamos que figuras y colores les parecían más llamativos esto con el fin de mirar que las formas y gama cromática usadas en la creación de los personajes haya sido de una fácil percepción para ellos, el formato y resultados de esta encuesta se encuentra en el anexo D.

Respecto a la escena o parte del tip animado que mas llamo la atención en los niños, fue la de la transición de un escenario a otra parte vital para nuestro tip animado, porque este es el recurso audiovisual con el que se deben realizar todos los tips animados sobre los derechos de la niñez, otra parte que gusto fue el final en donde todo se calma, termina la guerra y los niños del pueblo pueden jugar alegremente en su pueblo, sin necesidad de salir a buscar una mejor vida a otras ciudades..

En general el comentario por parte de los niños fue claro, todos acertaron en que los niños no deben estar medio de la guerra, jugar a la guerra no es un juego para niños, es mejor jugar a otras cosas, los niños sufren cuando hay guerra, todas estas frases fueron dichas por los niños después de haber observado la animación, comentarios que realmente nos satisfacen como grupo de investigación, porque son reacciones las cuales queríamos que ellos como nuestro principal publico objetivo, las tuvieran. Los niños dieron opiniones muy propias, a su manera de ver la realidad, esperamos que con la reiteración del mensaje en las diferentes franjas que se pueda proyectar empiece a generar en ellos esa propiedad que nosotros queremos que ellos desarrollen acerca de los derechos que ellos como niños y niñas tienen, y que pueden hacerlos valer y sepan que hay alguien a su lado para protegerlos.

Esperamos que en la realizacion de los demas tips animados, tengan mejor desarrollo a nivel de todos los puntos de su proceso de creacion, ya que queremos que alguien se interese en esta idea y brinde un apoyo, para reunir a un verdadero grupo de trabajo para realizar un material audiovisual como se debe.

Gráfico 45. Prueba del tip animado en niños 7 -11 años de edad



8. RECURSOS

➤ Humanos

- **Director del Proyecto**

- Pablo Cesar Gómez. Diseñador Gráfico, Director de Arte TOONKA FILMS y Docente Investigador Bellas Artes Entidad Universitaria

- **Integrantes del Grupo de Investigación**

- Víctor Alfonso González Arenas
 - Mario Andrés Moreno Restrepo
- Estudiantes de diseño de la comunicación gráfica Universidad Autónoma de Occidente

➤ Técnicos

- **Software:**

- Adobe Flash CS3
- Adobe Illustrator CS3
- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Premiere Pro CS3
- Adobe After Effects CS3
- Particle Illusion 3.0
- CorelDraw 12
- Microsoft Word 2007
- Microsoft Excel 2007

- **Hardware:**

- Scanner Marca Genius
- Pc1: características: Procesador AMD ATHLON 64 3000+. Memoria 1.0GB de RAM. Board: MSI K8N Neo4-F
- Pc2: características: Procesador AMD ATHLON 64 3000+. Memoria 1.0GB de RAM. Board MSI KT9

- **Musicales**

- Track1: Di Ziberne Chassene – Amsterdam Klezmer Band
- Track2: Odessa Bulgarish – Amsterdam Klezmer Band
- Efectos sonoros: compilación banco de sonidos, Sound FX library.

9. CONCLUSIONES

El haber creado un material audiovisual animado que este enfocado sobre el tema de los derechos de la niñez, será de gran utilidad como material educativo e informativo por tener entre sus elementos la imagen en movimiento y el sonido. En el proceso de realización de este proyecto, hemos ido adquiriendo la capacidad de analizar una problemática y ver como desde el punto de vista del diseño grafico, a través de una función social, nosotros como diseñadores grafico podemos aportar y generar posibles soluciones a esta problemática.

Al enfrentarnos a un problema social, nos dimos cuenta que son muchos los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de realizar algún tipo de solución a ese problema, que son muchas las disciplinas que están inmiscuidas, lo cual hizo que el grupo de investigación, se tomará el tiempo para retroalimentarse de ciertos temas sociales que por ahí no se tenían muy en cuenta para realizar otro tipo de piezas gráficas.

Estamos satisfechos con el resultado obtenido, y esperamos que se pueda continuar, ya que para este trabajo solo se manejo un tip animado como piloto, para que con su aprobación se consiga el patrocinio y se puedan realizar las demás animaciones.

Con la producción de este audiovisual animado, reforzamos el conocimiento básico que teníamos acerca de la realización una producción de este tipo, las distintas fases por las que hay que pasar una a una de manera ordenada, desde la pre-producción creando las historias y guiones hasta la post-producción donde se realizan los últimos ajustes de la animación como lo son el sonido y la musicalización.

BIBLIOGRAFÍA

AICHER, Otl. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. 184 p.

Análisis Transaccional [en línea]. Zaragoza: Asociación de Análisis transaccional, 2004. [Consultado 15 de Noviembre, 2007]. Disponible en internet: http://www.atainfo.org/analisis_transaccional.htm

Angst Cartoon [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=pAH4klqLTXg>

ARISTARCO, Guido. Historia de las teorías cinematográficas. Barcelona: Lumen, 1976. 185 p.

Axis: Killer Animation [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=h3GXd3ltoYc>

Baby Turtle [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://xxtaiyoungxx.deviantart.com/art/Model-Sheet-70834824>

BARTOLOMÉ, Antonio. Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. Barcelona: Universidad de Barcelona. 1987. 75 p.

BERMEJO, Jesús. Narrativa audiovisual: Investigación y aplicaciones. Madrid: Pirámide, 1996. 140 p.

Bob Esponja [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=w-LiKd1-OTA>

Bross Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://lucid-crimson.deviantart.com/art/Bross-Model-Sheet-61125389>

Cartoons for Child Rights [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=IJWKMpB30nY>

Comercial Institucional contra el abuso sexual infantil [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=PTUMafawCXE>

Con derecho a ser niños [en línea]. Santiago de Cali: Diario Occidente, 2008. [Consultado 05 de mayo, 2008]. Disponible en internet: <http://www.diariooccidente.com.co/publicaciones.php?id=27012>

COLOMBIA, LEYES, DECRETOS, ETC. Nuevo Código de la Infancia y la Adolescencia 2007. Bogotá, D.C.: Momo ediciones, 2007. 180 p.

Color, Arquitectura y Estados de Ánimo [en línea]. Morón: Universidad de Morón, 2002. [Consultado 15 mayo, 2008]. Disponible en Internet: <http://www.monografias.com/trabajos5/colarq/colarq.shtml>.

DONOSO, Jesús. Diseño, Arte y Función. Barcelona: Colección Salvat, 1981. 156 p.

Situación de la infancia [en línea]. Bogotá D.C.: Unicef - Colombia, 1992. [Consultado Abril, 2008]. Disponible en internet: <http://www.unicef.org.co/03-uniencol.htm#>

En contra del Abuso Sexual [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=wLddfV9evCM>

FELDMAN, Robert. Psicología. México D.F.: Mc Graw Hill, 1999. 646 p.

FRASCARA, Jorge. Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social: Responsabilidad Social. 3 ed. Buenos Aires: Infinito, 2004. 186 p. Multimedia [en línea]. Bogotá, D.C.: Fundación en contra del Abuso sexual Infantil, 2008. [Consultada, abril-mayo 2008]. Disponible en internet http://www.abusosexualinfantil.org/inicio/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=10&Itemid=63

GARCIA, Jesús. Narrativa audiovisual. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996. 175 p.

Kim Possible [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=mFiy_ad2je0

Lady Ice Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 03 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://davidkawena.deviantart.com/art/Lady-Ice-LadyIce-Model-Sheet-53044318>

Mad Scientist destroys NY [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=_KQxzCBywNc

Mansion Foster [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: http://www.youtube.com/watch?v=sqf2BV_EG9c

MARTINEZ, José. Introducción a la tecnología Audiovisual. Barcelona: Editorial Paidós, 1997. 215 p.

MATLIN, Margaret y FOLEY, Hugh. Sensación y Percepción. México D.F.: Prentice Hall, 1996. 554 p.

Microsoft Encarta versión 2007 [DVD-ROM]. Redmond, Washington: Microsoft Corporation, 2007. 1 DVD-ROM.

MORALES, Héctor. Introducción: notas sobre la transición en México y los derechos humanos. México D.F.: Universidad Interamericana, 1996. 175 p.

Nuestra Misión [en línea]. Bogotá D.C.: Unicef, 1992. [Consultado en Mayo de 2008]. Disponible en internet: <http://www.unicef.org.co/02-mision.htm>

Padrinos Mágicos Foster [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=s39O-hzahrw>

Pocoyo [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=qjkBxBkXJww>

Quienes Somos [en línea]. Bogotá D.C.: Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 1968. [Consultado en Abril de 2008]. Disponible en internet: http://www.icbf.gov.co/Quienes_somos/que_es_icbf.html

RAFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni. Diseño Audiovisual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003. 180 p.

Sala de Prensa: Unicef [en línea]. Bogotá D.C.: Unicef, 1992. [Consultado, Febrero de 2008]. Disponible en internet: <http://www.unicef.org/colombia/newsletter/diciembre-07/pop-news-diciembre-07-12.htm>

STEINBERG, Shirley y KINCHELOE, Joe. Cultura infantil y multinacionales. Madrid: Morata, 2000. 155 p.

Televisión Infantil [en línea]: Texto Compromiso Nacional por una televisión de calidad para la infancia. Bogotá D.C.: Comisión Nacional de Televisión, 2005. [consultado 12 de Marzo de 2008]. Disponible en internet: http://www.cntv.org.co/cntv_bop/tv_infantil/

Teen Titans [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=LTzOsi1NLps>

The Hen. Toy Model Sheet [en línea]. Hollywood: deviantART, Inc., 2008. [Consultado 04 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://spaghetti016.deviantart.com/art/THE-HEN-Toy-Model-Sheet-64788009>

Videoconferencia de Norberto Chávez, Asesor de Imagen e Identidad Corporativa. Barcelona, Noviembre de 2007. 1 Videoconferencia.
Wikipedia: la enciclopedia libre [en línea]. Florida: Wikimedia Foundation, 2006. [Consultado entre febrero y abril de 2008]. Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>

Vincent [en línea]. San Bruno, CA: YouTube, Inc., 2008. [Consultado 08 de Mayo de 2008]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=3T3JE5S1qhs>

ANEXOS

Anexo A. Guiones

Guión Primera Historia

SERIE

TIPS ANIMADOS DERECHOS DE LA NIÑEZ

DERECHO NUMERO 20

DERECHO A LA PROTECCION ITEM NUMERO 5

Abril, 2008

Guion original:
MARIO ANDRES MORENO

FADE IN..

EXT. INSTITUCION EDUCATIVA - DÍA

Escuela primaria "Nuevo Colombia" de un pueblo colombiano, en horas de la mañana, vemos un grupo de niños acompañados por sus padres, llegando a la escuela.

Plano general de afuera de la escuela.

Efectos sonoros de pájaros que cantan, algún perro que pasa por el frente de la escuela.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA

Unos niños que ya se encuentran dentro de la escuela, están jugando con una pelota.

Primer plano de la pelota que da un bote en el piso, y siguiéndole detrás los zapatos de un niño que quiere agarrar la pelota.

Efecto sonoro de la pelota rebotando en el suelo, pisadas de los zapatos del niño que sigue la pelota.

CORTE DIRECTO A:

EXT. ENTRADA DE LA ESCUELA - DÍA

En la entrada de la escuela hay una profesora quien recibe a los niños

Plano medio de una niña despidiéndose de su madre

CORTE DIRECTO A:

EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA

Unos niños se divierten jugando con una pelota antes de empezar las clases.

Plano general de 3 niños jugando con una pelota.

Efecto sonoro de golpes a la pelota y gritos de niños contentos jugando.

CORTE DIRECTO A:

INT. SALA DEL PORTERO - DÍA

El señor que vigila la escuela, se a lista para hacer sonar la campana y así todos los niños deben formarse en el patio de la escuela.

Primer plano de la campana sonando.

Efecto sonoro en primer plano de la campana

CORTE DIRECTO A:

EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA

Los niños que están jugando con la pelota escuchan la campana, reaccionan y se dirigen a formarse.

Plano medio de los 3 niños reaccionando al sonar la campana.

Efecto sonoro de la reacción de los niños al escuchar la campana.

CORTE DIRECTO A:

EXT. ENTRADA DE LA ESCUELA - DÍA

La niña que se estaba despidiendo de su madre, reacciona al escuchar el timbre y entra a la escuela.

Efecto sonoro de beso

CORTE DIRECTO A:

EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA

Los niños de la escuela corren a formarse en líneas y columnas.

Plano medio de cómo uno a uno los niños se van formando en la fila.

Efecto sonoro de niños corriendo.

DISOLVENCIA A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÍA

Unos niños continúan formándose en las filas, la diferencia con el plano anterior es que estos niños traen uniformes de grupos armados en armas.

Plano medio de cómo uno a uno los niños se van formando en la fila. La cámara continúa moviéndose hasta llegar a un vacío entre las filas.

Efecto sonoro de niños corriendo.

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLMBIANA - DÌA

Los tres niños que no están en la fila formados, están jugando alegremente con juguetes para niños.

Primer plano, la cámara se desplaza rápidamente entre las ramas y arboles, hasta llegar al sitio donde están los niños jugando alegremente.

Efecto sonoro de ramas.

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÌA

Los tres niños se divierten jugando con los juguetes, que no son armas, las cuales están acostumbradas a portar.

Primer plano de uno de los juguetes, siendo impulsados por la mano de uno de los niños.

Efecto sonoro de niños contentos, utilizando juguetes en el piso.

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÌA

Los niños continúan jugando, cuando por detrás de uno de ellos se alcanza a ver una sombra que se acerca a ellos.

Plano medio detrás de uno de los niños. Una sombra extraña se acerca hacia ellos.

Efecto sonoro de suspenso.

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÍA

Es una profesora la dueña de la sombra, la cual cuidadosamente se acerca a los niños con buenas intenciones.

Primer plano del rostro de la profesora acercándose a los niños.

Efecto sonoro de

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÍA

La reacción de los niños es de alegría, al ver que es una mujer que no quiere hacerles daño.

Primer plano de la cara de los niños con cara de felicidad por ver a la profesora.

No hay Efecto sonoro

CORTE DIRECTO A:

EXT. SELVA COLOMBIANA - DÍA

La mujer se acerca a los niños con intenciones de llevárselos a una institución educativa.

Primer plano de la mano de la profesora tomando la de uno de los niños.

No hay Efecto sonoro

CORTE DIRECTO A:

EXT. AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA

La profesora junto con los tres niños se dirige hacia la entrada de la escuela.

Plano medio de la profesora y los tres niños caminando hacia la entrada de la escuela.

Efecto sonoro de niños gritando de felicidad.

FADE A NEGRO:

Aparece el derecho correspondiente a la animación. Luego sale: "Una iniciativa estudiantil un pro de una mejor calidad de vida para nuestra niñez".

Guión Segunda Historia

SERIE

TIPS ANIMADOS DERECHOS DE LA NIÑEZ

DERECHO NUMERO 20

DERECHO A LA PROTECCION ITEM NUMERO 6

Abril, 2008

Guion original:
MARIO ANDRES MORENO

fade in...

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

En un parque infantil de una ciudad colombiana al cual van los niños acompañados de sus padres o madres.

Plano general desde arriba del parque y va descendiendo lentamente.

Efecto sonoro de ambiente tranquilo, pájaros, carros, fuente.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

En el parque se encuentra un niño jugando con sus juguetes.

Primer plano de uno de los juguetes con los que está jugando el niño, en este caso es un soldado.

No hay efecto sonoro.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

El niño está muy contento con sus juguetes de guerra.

Plano medio de de la cara del niño, mostrando la felicidad que tiene por estar jugando.

Efecto sonoro de niño riendo.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

EL niño toma uno de los juguetes (el avión) y lo empieza a.

Primer Plano del avión de juguete siendo impulsado por la mano del niño.

Efecto sonoro de de niño haciendo como un avión.

TRANSICION A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÌA

En una plaza de un pueblo colombiano, el cual está en pleno conflicto armado.

Primer plano de un avión militar sobrevolando la zona del combate, pasa 2 veces por la zona.

Efecto sonoro de un avión real, sobrevolando un pueblo.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÌA

En medio de la plaza del pueblo, se pueden observar a un niño y a una niña, quienes están protegiéndose de los disparos causados por el combate.

Primer Plano del rostro del niño mayor, siguiendo con su mirada el vuelo del avión militar que anda sobrevolando la zona.

Efecto sonoro del avión, pero en un segundo plano.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

Los soldados colombianos avanzan su marcha en contra de las fuerzas irregulares.

Efecto sonoro de balas.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

La niña muestra su desesperación de lo que ocurre, llorando.

Primer Plano del rostro de la niña llorando.

Efecto sonoro en segundo plano de balas y bombas.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

El niño abraza a la niña (su hermana), queriéndola proteger.

Plano medio del niño mirando a su hermana y luego la abraza.

Efecto sonoro en segundo plano de balas y bombas.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

Mientras el niño abraza su hermana, mira al cielo esperanzado en que algo o alguien los va sacar de ahí.

Primer plano del rostro del niño mirando hacia el cielo, después de unos segundos el plano se abre y nos muestra el cielo.

No hay efecto sonoro.

PANEO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

Volvemos al parque donde está el niño con sus juguetes divirtiéndose.

Paneo en a Primer plano de la cara del niño que está jugando en el parque.

No hay efecto sonoro de.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

El niño se percata que con lo que está jugando no es bueno.

Plano medio del niño, que estaba jugando y se detiene.

No hay efecto sonoro.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PARQUE INFANTIL - DÌA

El niño empieza a quitar los elementos de guerra de la zona del pueblo colombiano, donde se encuentran los dos niños asustados.

Primer plano de la mano del niño agarrando uno de sus juguetes (soldado).

Efecto sonoro de de rapidez cada vez que el niño arroja un juguete

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

Los elementos de guerra comienzan a desaparecer y a ser remplazados por elementos útiles como parques, escuelas, etc.

Plano medio de los grupos armados en armas irregularmente que desaparece.

Efecto sonoro de

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

El pueblo colombiano que se encontraba en medio del combate cambia por completo de apariencia.

Primer general del pueblo renovado.

Efecto sonoro de balas y bombas que van descendiendo te tono.

CORTE DIRECTO A:

EXT. PUEBLO COLOMBIANO - DÍA

Los niños se levantan alegremente y se dirigen a un parque infantil similar al del otro escenario.

Plano medio de los dos niños jugando alegremente en su nuevo parque.

No hay efecto sonoro.

FADE A NEGRO:

Mensaje: Aparece el derecho correspondiente a la animación. Luego sale: "Una iniciativa estudiantil un pro de una mejor calidad de vida para nuestra niñez".

Anexo B. Story Board

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 1 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 2 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

Produccion:

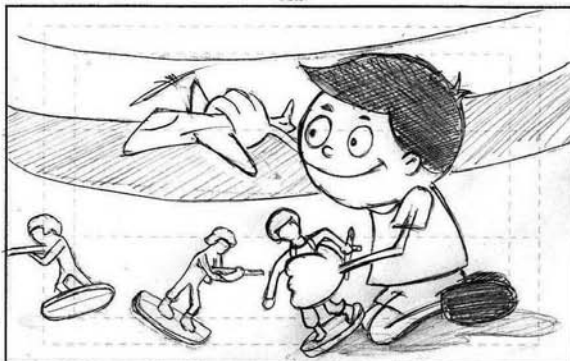
STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 3 /

IMAGEN:

AUDIO:

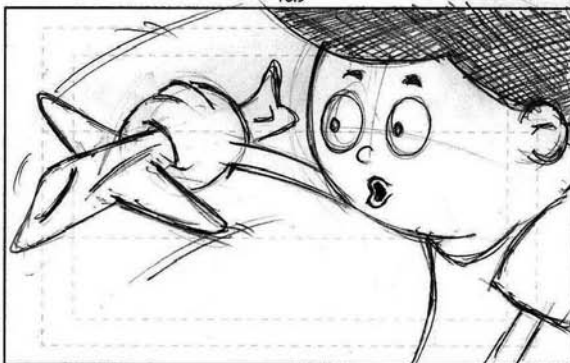
TIEMPO

ESCENA: 4 /

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

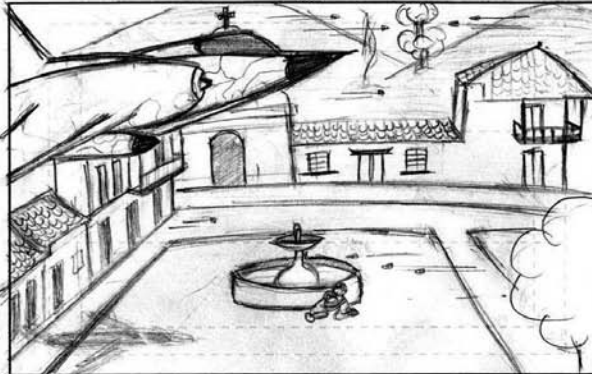
Produccion:

STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 5 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

TIPO TOMA

- ☐ PPP
- ☒ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 6 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

Produccion:

STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 7 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 8 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

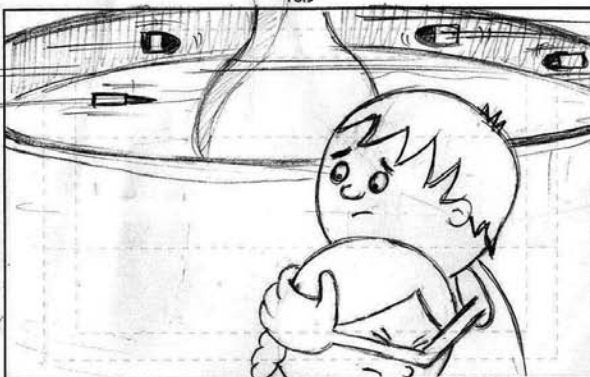
Produccion:

STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

16:9

ESCENA: 9 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

TIPO TOMA

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

16:9

ESCENA: 10 /

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO

Produccion:

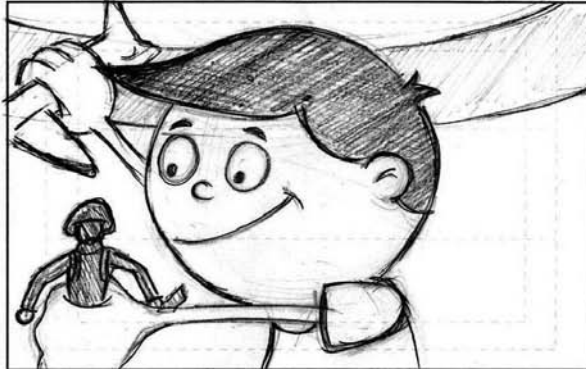
STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO ☐ Cenital ☐ Picado ☐ CPicado ☐ 3/4 ☐ Lateral ☐ Frontal

ESCENA: 11 / _____

IMAGEN:

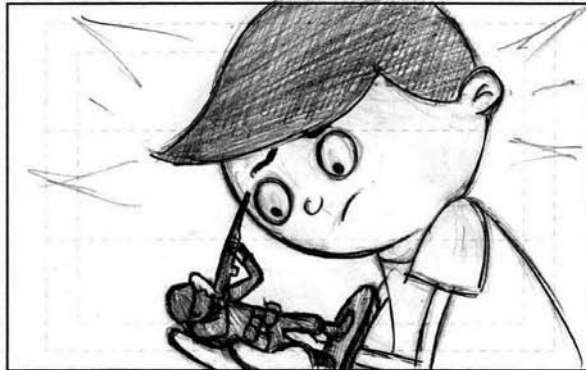
AUDIO:

TIEMPO _____

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan



TIPO ANGULO ☐ Cenital ☐ Picado ☐ CPicado ☐ 3/4 ☐ Lateral ☐ Frontal

ESCENA: 12 / _____

IMAGEN:

AUDIO:

TIEMPO _____

Produccion:

STORYBOARD

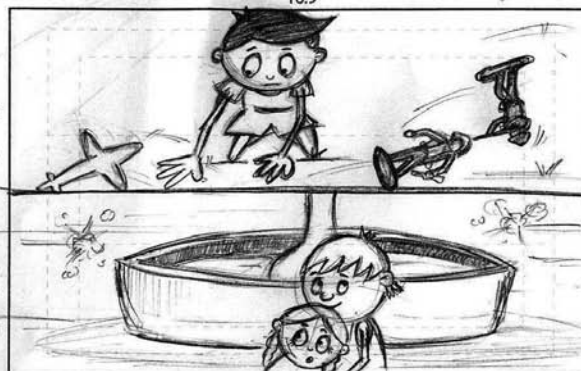
Hoja # _____ de _____

TIPO TOMA

- ☐ PPP
☐ PP
☐ PMC
☐ PMA
☐ PA
☐ PGC
☐ PGA
☐ PPan

TIPO ANGULO

- ☐ Cenital ☐ Picado ☐ CPicado ☐ 3/4 ☐ Lateral ☐ Frontal



Pantalla se parte en 2

ESCENA: 13,

IMAGEN:

→ Colores vivos

AUDIO:

→ Colores apagados (tenues)

TIEMPO

ESCENA: 14,

TIPO TOMA

- ☐ PPP
☐ PP
☐ PMC
☐ PMA
☐ PA
☐ PGC
☐ PGA
☐ PPan

TIPO ANGULO

- ☐ Cenital ☐ Picado ☐ CPicado ☐ 3/4 ☐ Lateral ☐ Frontal

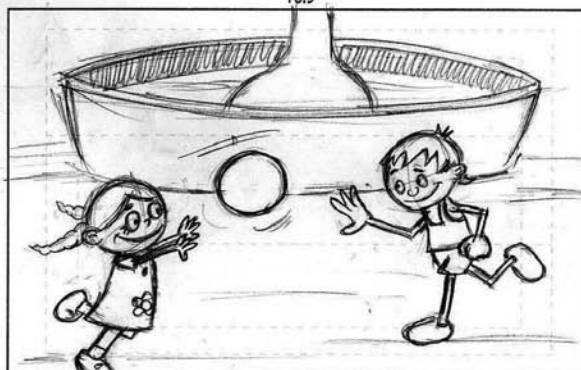


IMAGEN:

Queda a Color

AUDIO:

TIEMPO

Produccion:

STORYBOARD

Hoja # de

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan

TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

TIPO TOMA

16:9

- ☐ PPP
- ☐ PP
- ☐ PMC
- ☐ PMA
- ☐ PA
- ☐ PGC
- ☐ PGA
- ☐ PPan

TIPO ANGULO

- ☐ Cenital
- ☐ Picado
- ☐ CPicado
- ☐ 3/4
- ☐ Lateral
- ☐ Frontal

ESCENA: 15,

IMAGEN: _____

AUDIO: _____

TIEMPO _____

ESCENA: 16,

IMAGEN: _____

AUDIO: _____

TIEMPO _____

Produccion:

STORYBOARD

Hoja # ___ de ___

Anexo C. FORMATOS ENCUESTAS

- Formato encuesta niños

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



(NIÑOS)

ESTUDIO DERECHOS DE LA NIÑEZ
MARZO / 2008

NO. ____

1. ¿A que sexo perteneces y que edad tienes?

Hombre ☐ Mujer ☐ Edad _____

2. ¿Haz escuchado o te han explicado sobre los derechos de la niñez?

Si ☐ No ☐

Si la respuesta anterior fue si, sigue elaborando la encuesta de lo contrario has terminado.

3. ¿Que tanto sabes sobre ellos?

Bajo ☐ Medio ☐ Alto ☐

4. ¿Quién te ha hablado de ellos, donde los escuchaste o los has visto?

Recuerda que puedes marcar en esta pregunta varias respuestas

Padres ☐ Televisión ☐

Profesores ☐ Folletos/libros ☐

Otros ☐ Colegio ☐

Otros ☐ _____

5. ¿A quién y a donde acudirías en caso de que lleguen a irrespetar tus derechos?

6. Escribe los derechos que conoces.

- **Formato encuesta adultos**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



(ADULTOS)

**ESTUDIO DERECHOS DE LA NIÑEZ
MARZO / 2008**

NO. ____

1. ¿Sexo?

Hombre ☐

Mujer ☐

2. ¿Tiene usted hijos?

Si ☐

No ☐

3. ¿Que conocimiento tiene usted sobre los derechos de la niñez?

Bajo ☐

Medio ☐

Alto ☐

4. ¿Usted por qué medio se ha ilustrado sobre los derechos de la niñez?

TV. ☐

Radio ☐

Periódico ☐

Folletos ☐

Otros. _____

5. Mencione los derechos que conoce.

6. ¿Conoce casos donde crea que se halla violado algún derecho?

Si ☐

No ☐

7. ¿A denunciado alguna vez?

Si ☐

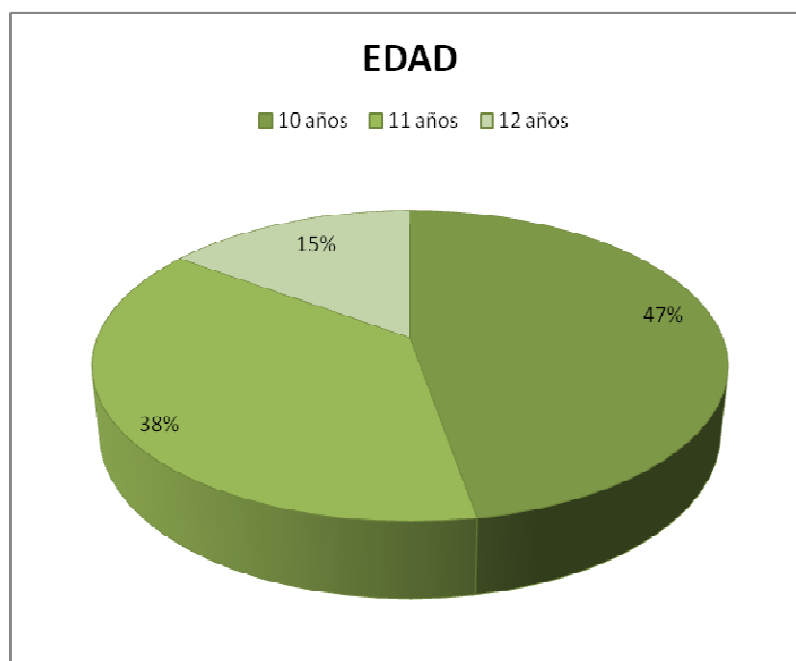
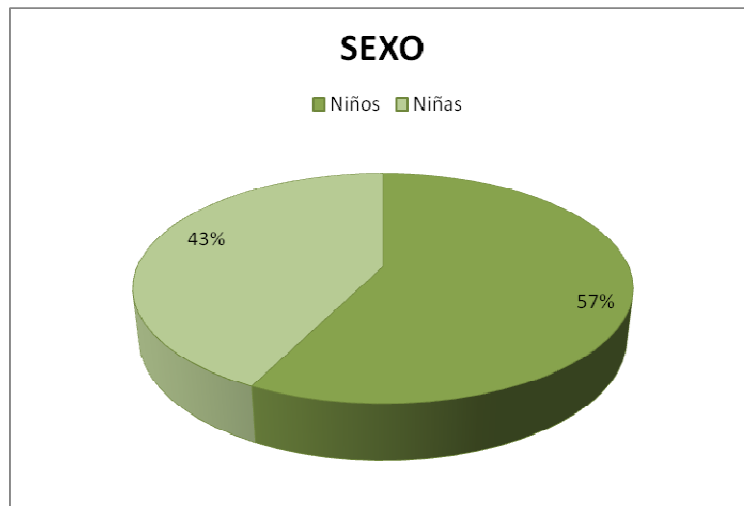
No ☐

8. ¿Qué entidades gubernamentales ó privadas conoce que velen y trabajen en pro de los derechos de la niñez?

Anexo D. Resultado de Encuestas

Resultados de encuestas dirigida a niños

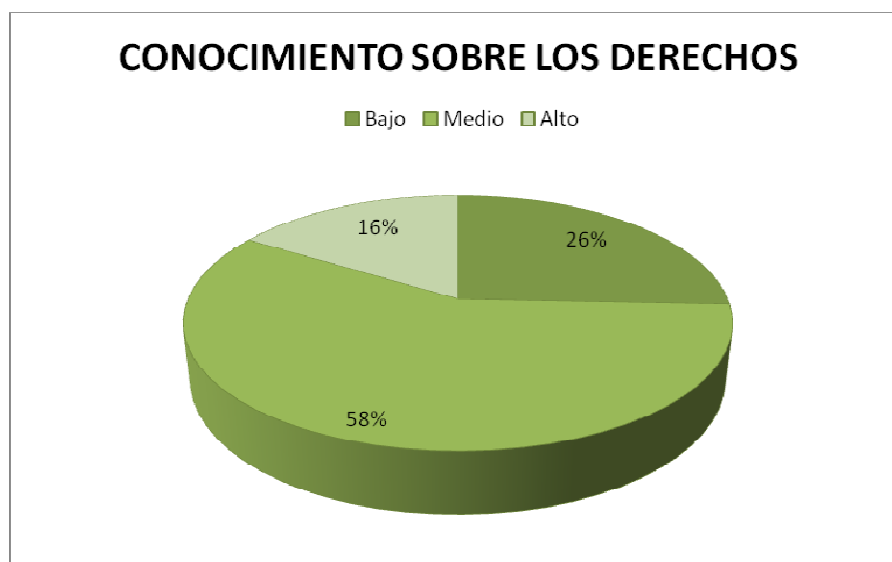
Pregunta #1



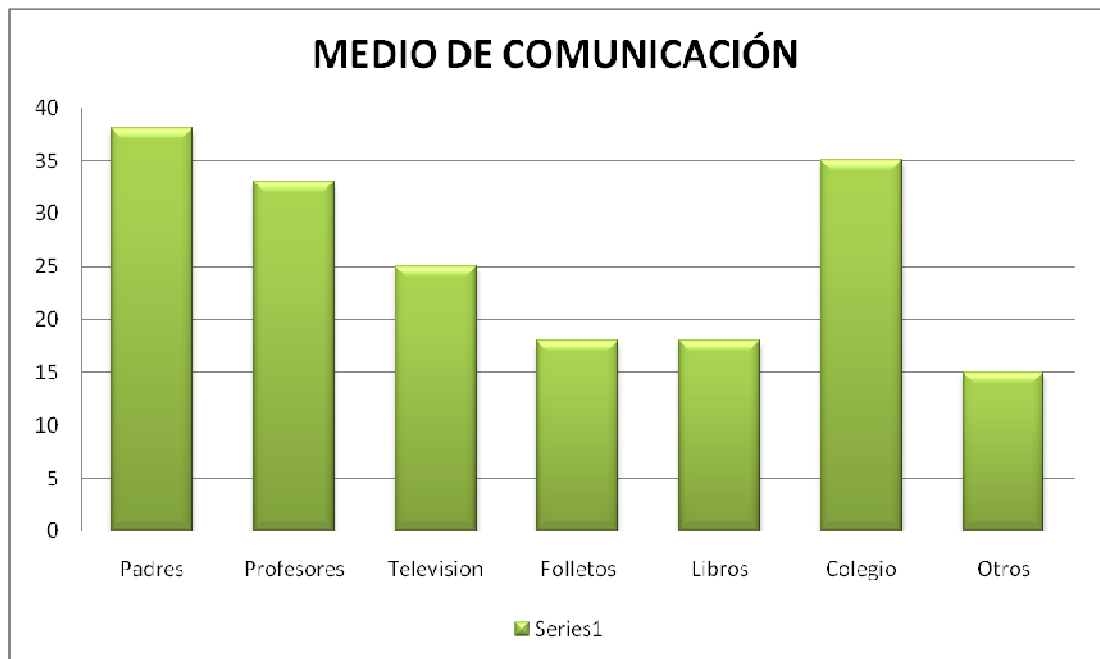
Pregunta #2



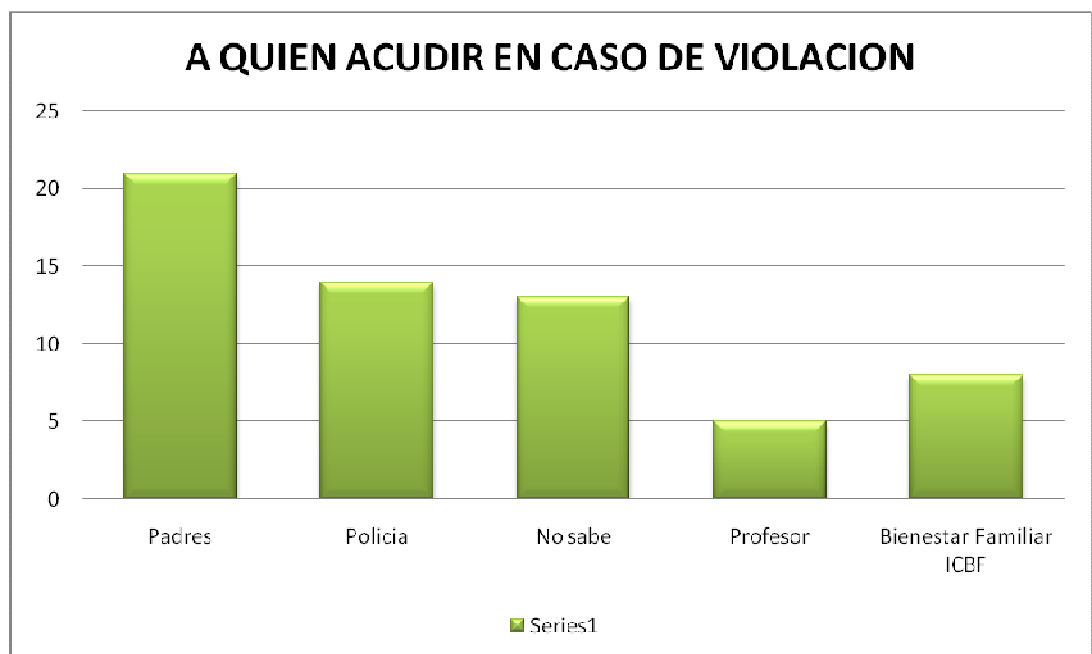
Pregunta #3



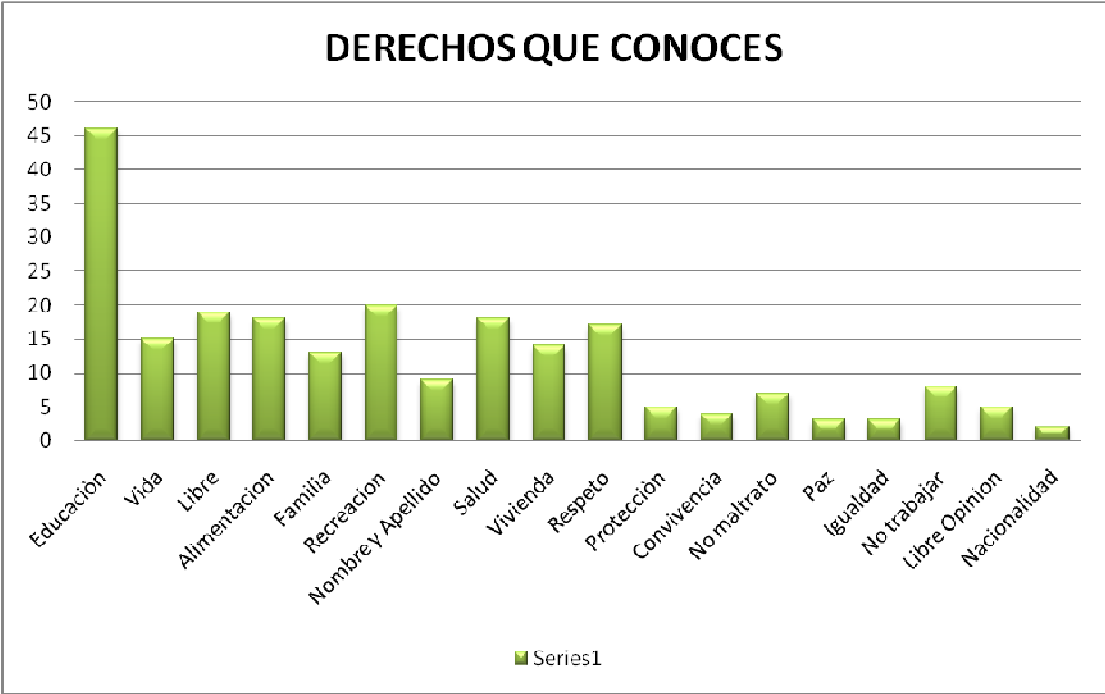
Pregunta #4



Pregunta #5

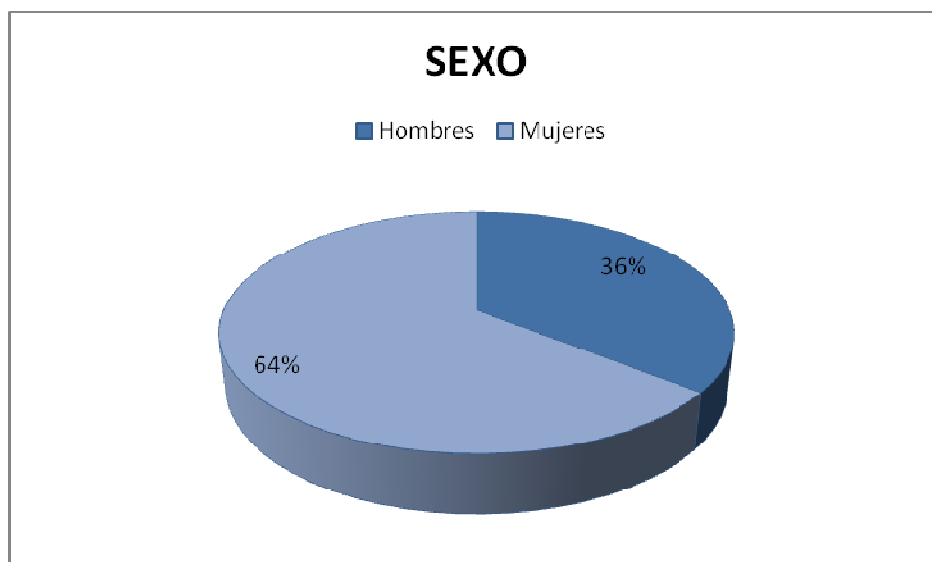


Pregunta #6



- **Resultados encuestas dirigida a los adultos**

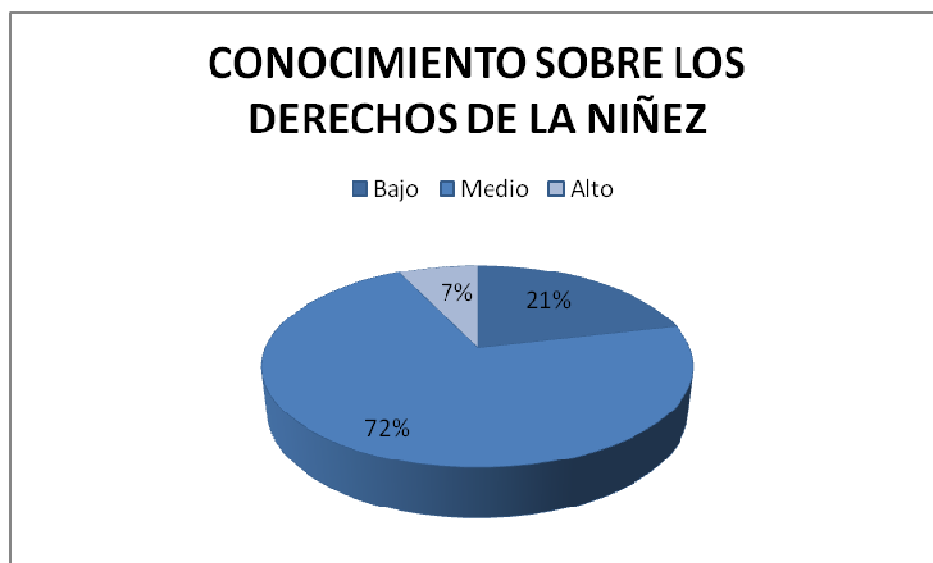
Pregunta #1



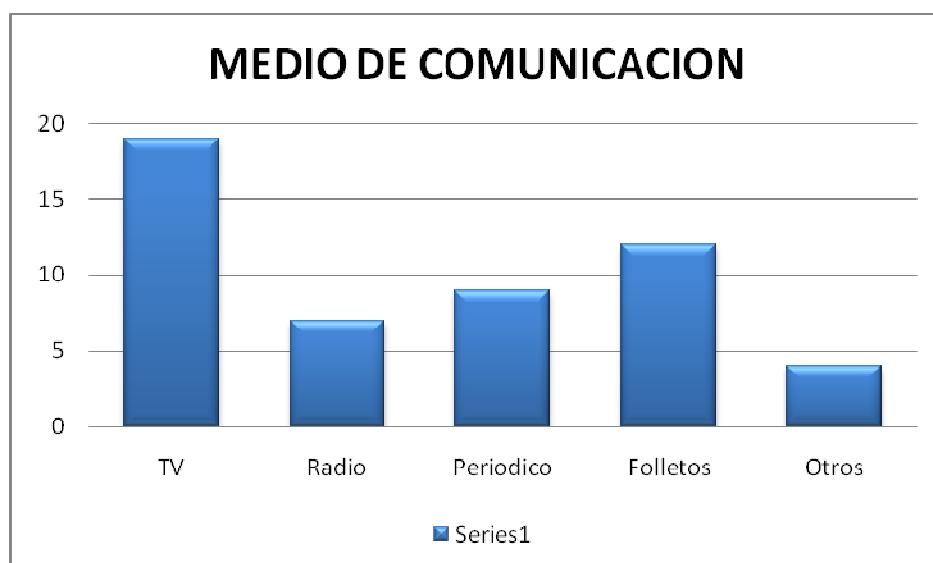
Pregunta #2



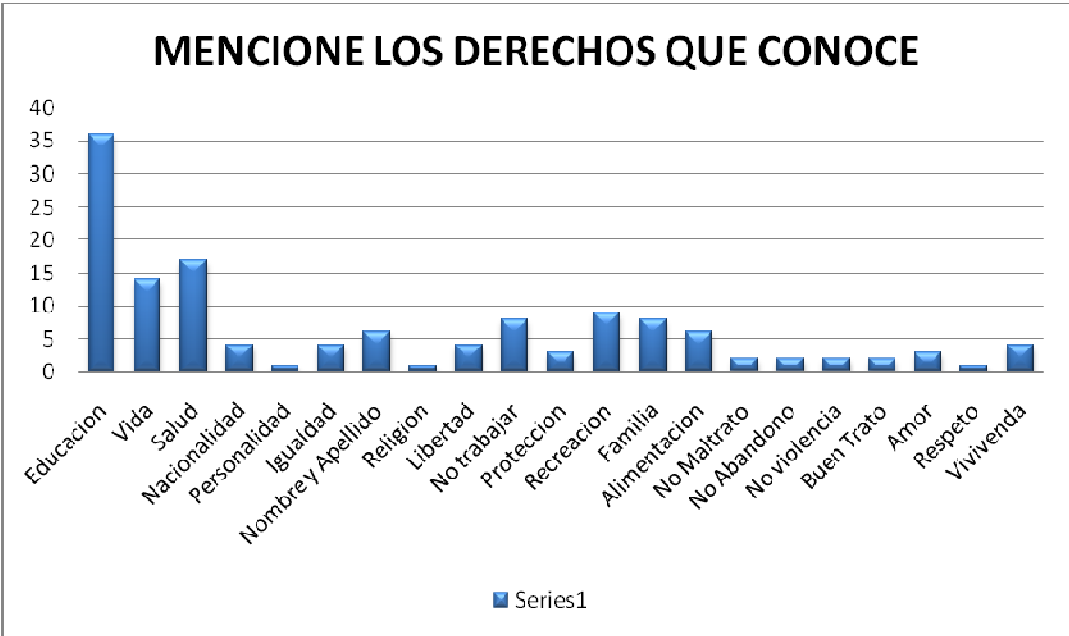
Pregunta #3



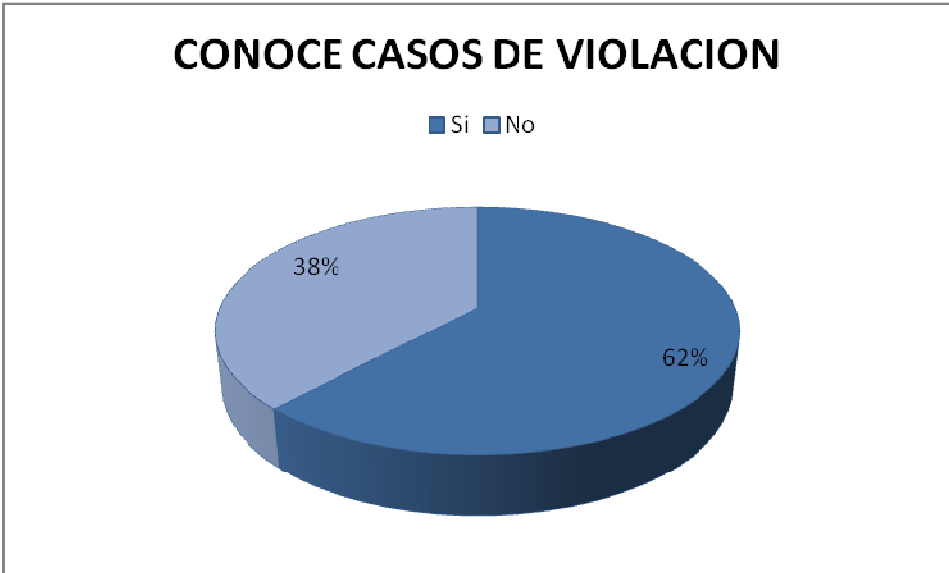
Pregunta #4



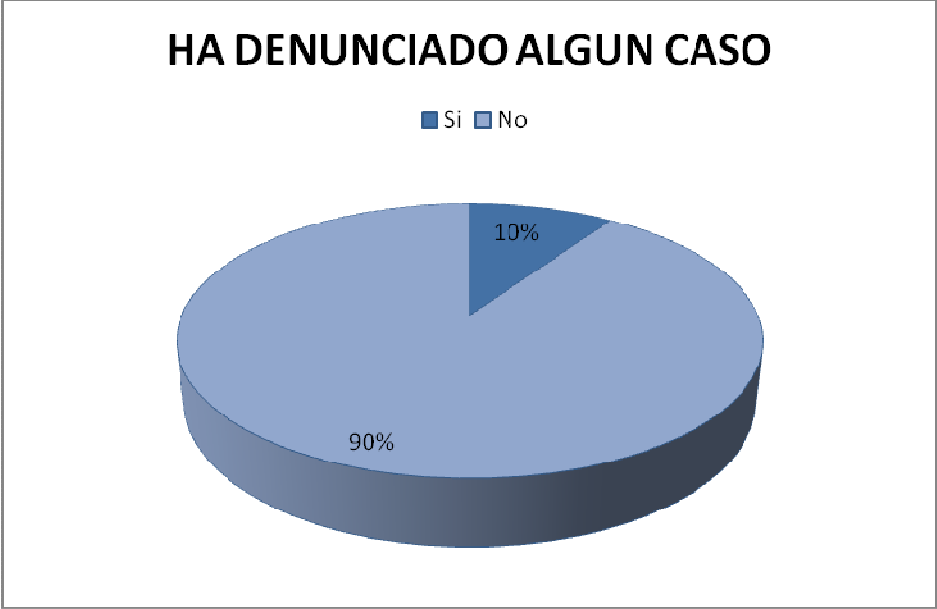
Pregunta #5



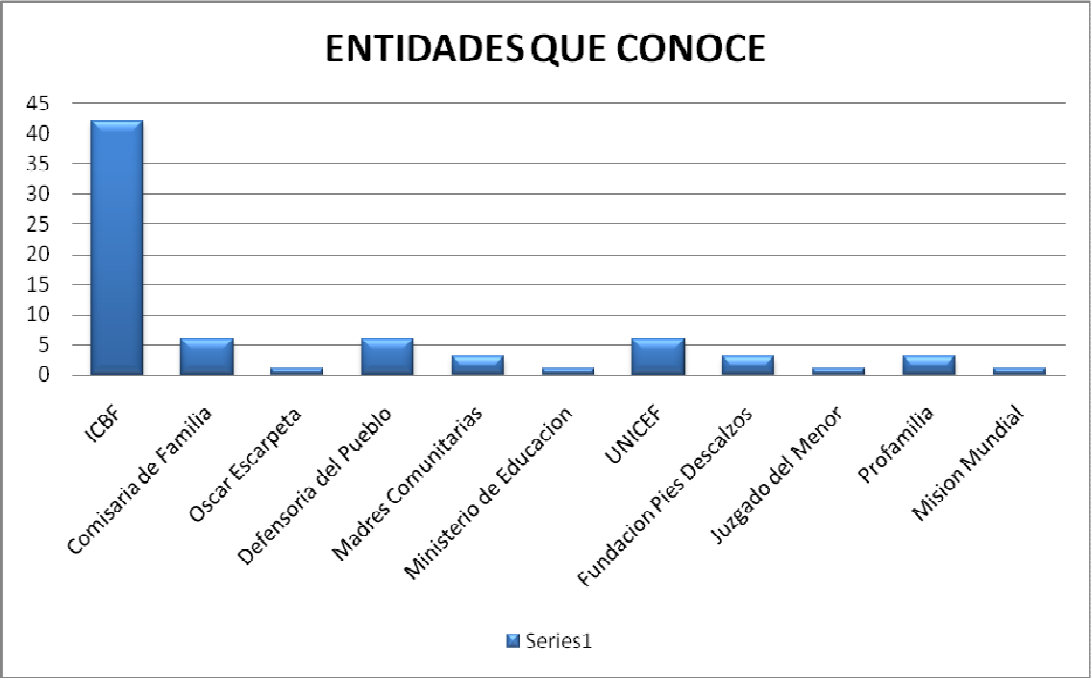
Pregunta #6



Pregunta #7



Pregunta #8



Anexo E. Formato encuesta gráfica Adicional

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



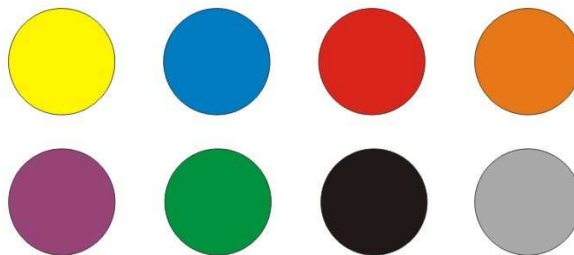
PREFERENCIA DE FORMA Y COLOR
JUNIO 2008

NO. ____

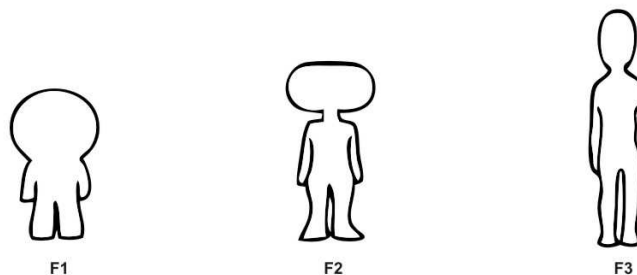
1. De las siguiente figuras, elige la que mas te guste. Marca con X.



2. De los siguientes colores elige el que mas te guste. Marca con X.

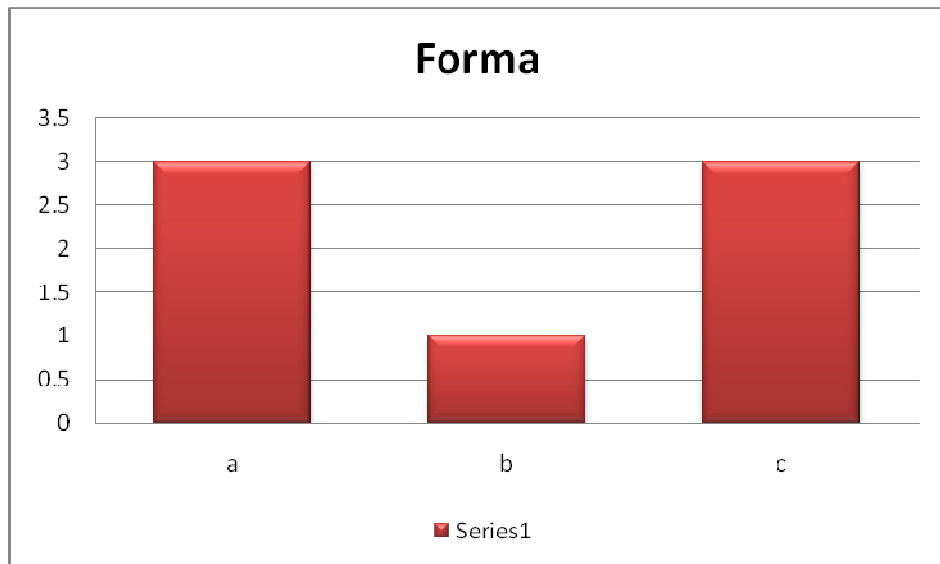


3. De las siguientes formas o figuras, elige la que mas te guste. Marca con X.

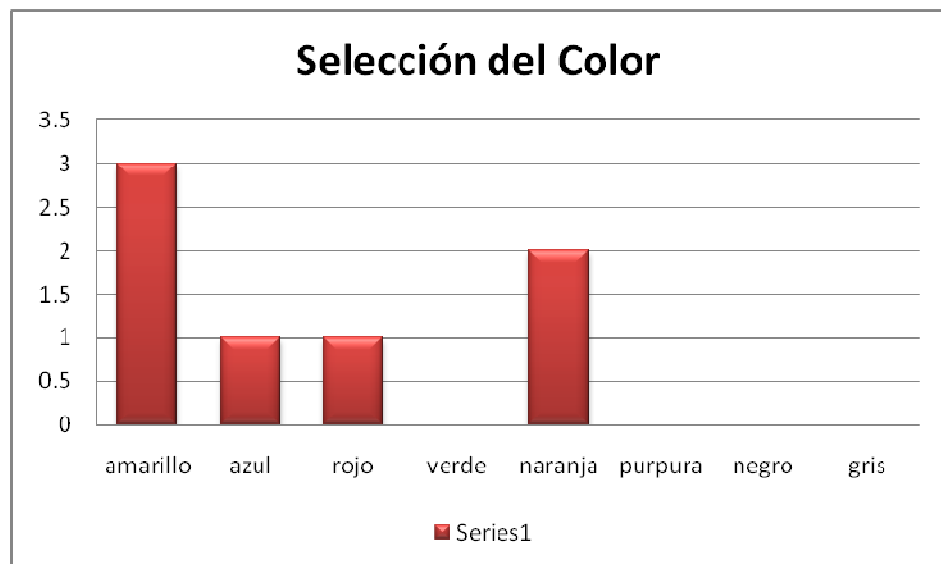


- **Resultados encuestas adicional**

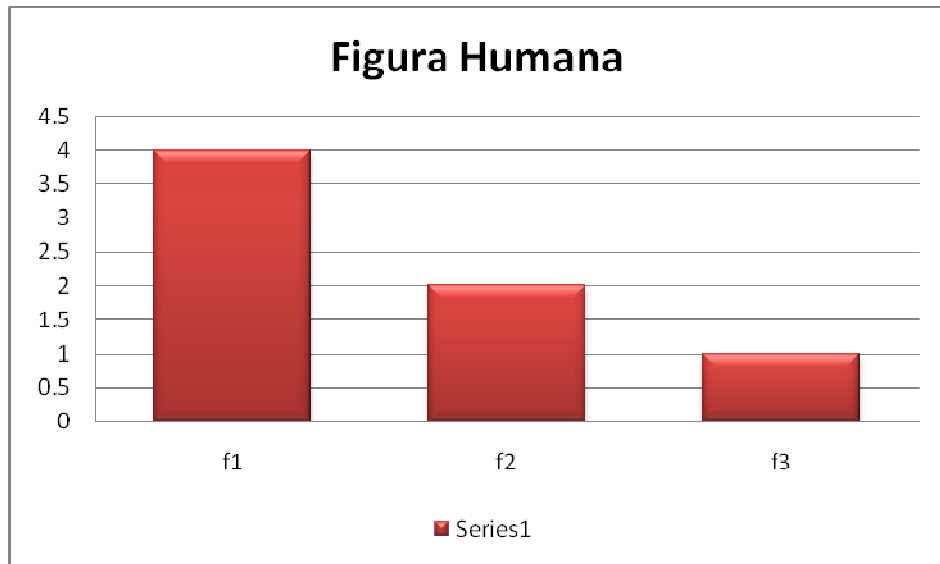
Pregunta #1



Pregunta #2



Pregunta #3



Anexo F. ABC del Código de la Infancia y la Adolescencia

¿Qué es el Código de la Infancia y la Adolescencia?

Es un manual jurídico que establece las normas para la protección de los niños, niñas y adolescentes y tiene como fin garantizarles su desarrollo integral para que crezcan en el seno de su familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

¿Cuáles son sus principios?

- **Protección Integral:** reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos.
- **Interés Superior:** los derechos de los niños, niñas y adolescentes prevalecen sobre los demás.
- **Corresponsabilidad:** la Familia, la Sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.
- **Perspectiva de Género:** se habla del concepto de niño, niña y adolescente. Así mismo se tiene en cuenta diferencias de edad, etnias, sociales, culturales y psicológicas.

¿Cuáles son los derechos de los niños, niñas y adolescentes?

- **Derecho a la vida con calidad y un ambiente sano.**
- **Derecho a la integridad personal:** a la protección contra toda forma de maltrato o abuso cometidos por cualquier persona.
- **Derecho a la rehabilitación y a la socialización:** garantizarle los derechos a los niños, niñas y adolescentes que hayan cometido un delito.
- **Derecho a la protección contra el abandono físico, afectivo, la explotación económica, sexual, la pornografía, el secuestro, la trata de personas, la guerra, los conflictos armados internos, el reclutamiento y la utilización por parte de grupos armados al margen de la ley, la tortura, la situación de vida en calle, el desplazamiento forzoso, las peores formas de trabajo infantil y las minas anti personas.**
- **Derecho a la libertad y seguridad personal:** no podrán ser detenidos ni privados de su libertad los niños, niñas y adolescentes, salvo por las causas que contempla el Sistema de Responsabilidad para Adolescentes.

- Derecho a tener una familia y a no ser separado de ella.
- Derecho a la custodia y cuidado personal: es obligación de los padres y adultos responsables de los niños.
- Derecho a los alimentos, todo lo que requiere el niño, niña o adolescente para su desarrollo integral: alimentos, vestido, habitación, educación, recreación y salud.
- Derecho a la identidad: deben ser inscritos en el registro civil de nacimiento.
- Derecho al debido proceso: seguir las etapas que establece la Ley para los niños, niñas y adolescentes víctimas o partícipes de un delito.
- Derecho a la salud: ninguna entidad prestadora de servicios de salud puede negarse a atender a un niño o niña.
- Derecho a la educación.
- Derecho al desarrollo integral en la primera infancia: los niños de 0 a 6 años deben ser atendidos en servicios de nutrición, ser protegidos contra peligros físicos, y tener el esquema completo de vacunación.
- Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes.
- Derecho a la participación de los niños, niñas y adolescentes. •Derecho de asociación y reunión.
- Derecho a la intimidad: serán protegidos de todas las acciones que afecten su dignidad.
- Derecho a la información.
- Derecho a la protección laboral de los adolescentes autorizados para trabajar: la edad mínima para trabajar es de 15 años con autorización de un Inspector de Trabajo.
- Derecho de los niños, niñas y los adolescentes con discapacidad.

¿Quiénes deben garantizar los derechos?

Familia:

- Promover la igualdad, el afecto, la solidaridad y el respeto de sus integrantes.
- Proteger contra cualquier acto que amenace o vulnere su vida, dignidad e

integridad.

- Cualquier tipo de violencia entre la familia debe ser sancionada.
- Dentro de las obligaciones está la de inscribirlos en el registro civil, salud, educación, recreación, buen trato y proporcionarles una buena nutrición y desarrollo físico y psicológico adecuado.

Sociedad:

- Desarrollar acciones para prevenir la vulneración y asegurar el ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.
- Participar en la formulación, gestión, evaluación y seguimiento de las políticas públicas de infancia.
- Denunciar a través de cualquier medio la vulneración de los derechos.

Estado:

- Garantizar y asegurar el ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes y restablecerlos cuando estos hayan sido vulnerados.
- Diseñar y ejecutar políticas públicas a nivel nacional, departamental, distrital y municipal y asignar los recursos necesarios para su implementación.
- Investigar y sancionar los delitos contra niños, niñas y adolescentes.
- Apoyar a las familias para que éstas puedan garantizarles los derechos.
- Prestar especial atención a los niños, niñas y adolescentes que se encuentren en situación de riesgo, vulneración o emergencia.
- Protegerlos contra la vinculación y el reclutamiento en grupos armados al margen de la ley.
- Promover la convivencia pacífica en la familia y en la sociedad y prevenir y atender todo tipo de violencia que atente contra sus derechos.
- Facilitar el acceso al sistema educativo y de salud.

¿Qué es el restablecimiento de derechos?

Es devolver los derechos vulnerados a los niños, niñas y adolescentes y su capacidad para ejercerlos con dignidad e integridad.

¿Cuáles son las medidas para restablecer los derechos de los niños?

- Amonestación a los padres de familia o responsables con asistencia obligatoria a curso pedagógico a cargo del Ministerio Público.
- Retiro inmediato del niño, niña o adolescente de la situación que amenace o vulnere sus derechos y ubicación en un programa de atención especializado para restablecer los derechos vulnerados.
- Ubicación en medio familiar o institucional.
- Adopción.
- Promover las acciones policivas, administrativas o judiciales a que haya lugar.

¿Cuáles son las instituciones competentes para el restablecimiento de derechos?

- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar-Defensorías de Familia.
- Comisarías de Familia.
- Ministerio Público – Procuraduría General de la Nación, Defensoría del Pueblo y Personerías distritales y municipales.
- Policía Nacional – Policía de la Infancia y la Adolescencia.
- A nivel municipal donde no haya Defensor de Familia, el Comisario de Familia asumirá esas funciones y en su ausencia le corresponderá al Inspector de Policía.

¿Cuál es el procedimiento cuando se vulneran los derechos de los niños?

Existen dos procedimientos:

Administrativo.

Son las diferentes actuaciones que desarrolla la autoridad competente (Defensor de Familia, Comisario de Familia o Inspector de Policía) tendientes al restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Este procedimiento puede durar máximo seis (6) meses con el fin de practicar las pruebas y diligencias tendientes a proteger a los niños y adolescentes cuando sus derechos han sido vulnerados. Igualmente se toman las medidas de protección en favor de los niños.

Judicial.

Es el proceso que realiza el Juez de Familia con el fin de adoptar medidas de protección para los niños, niña y adolescente a quienes se les han vulnerado sus derechos.

Se encarga de:

- Revisar las decisiones del Defensor de Familia o del Comisario de Familia.
- Resolver sobre el restablecimiento de los derechos del niño, niña o adolescente cuando el Defensor de Familia o el Comisario de Familia ha perdido su competencia (después de 6 meses).

Anexo G. Tip Animado

El material audiovisual nombrado en este anexo se encuentra adjunto en el CD-ROM, en la carpeta con el siguiente nombre: Tip Animado.